ISSN 0188-7610

CLUB Nintendo®

CURSO NINTENSIVO:
STUNT RACE FX
METROID

REPORTE ESPECIAL
FINALES

CONOCE A:
ITCHY & SCRATCHY (GB)
WORLD HEROES 2
THE GREAT CIRCUS MISTERY
DEMON'S CREST

AVANCES



Disney's Beauty AND THE BEAST

AÑO 3 No. 8
PRECIO N$10.00 M.N.



ARCADIAS:
DARKSTALKERS
ALIEN VS. PREDATOR

EDITORIAL

Nintendo ha vuelto a sorprender a todo el mundo de los videojuegos y no por una razón sino por muchas razones.

Por principio de cuentas, este segundo semestre lanza 8 nuevos juegos con la marca Nintendo entre los que están Tin Star (que puede jugarse con mouse, super scope o control pad), la versión de 16 bit de Punch Out!; Uniracers con una nueva tecnología en gráficas y el super sorprendente Donkey Kong Country un videojuego en el que se ha combinado el talento de muchos cerebros y la tecnología más avanzada.

Por otro lado está el lanzamiento del anunciado Project Reality, cuyo nombre comercial será Ultra 64 para Arcadia. Los 2 títulos que acompañarán a este lanzamiento, Killer Instinct y Cruis'n U.S.A., son indescriptibles. Nosotros, que tuvimos la oportunidad de acudir a la premiere privada de los prototipos secretos realmente nos quedamos sorprendidos con la calidad del juego, del factor diversión, reto y las gráficas... no se parece a nada que hayas visto.

Y finalmente, pero no menos importante, el cambio estratégico de Nintendo que actualiza la imagen y la pone a la par del videojugador y gracias a lo cual Mortal Kombat II ha sido autorizado con todos sus fatalities y características originales.

Estos cambios nos ponen muy contentos a todos los videojugadores y lo mejor es que son sólo el inicio de una nueva etapa... viene lo mejor.





SUMARIO



CLUB NINTENDO
Año III No.8 Agosto 1994

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL Gustavo Rodríguez, José Sierra

PRODUCCION: Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD Raúl Archundia V.

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD PARA NUEVOS PROYECTOS Guadalupe Pardo

COORDINADORES DE VENTAS
Clementina Cummings, Rocio Campo, María Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

PRINTED IN MEXICO

Dr. MARIO™



Tal vez se les haga raro tener una carta de Alemania pero yo soy mexicano. Tuve que viajar aquí por un año, pero yo no los he abandonado, estoy intentando tener esta revista por mis familiares. Aquí he visto muchos juegos del SNES que cambian mucho, por ejemplo en Contra III salen con armadura; en World Heroes la portada es diferente: Zelda III se llama sólo Zelda ¡Hasta el SNES cambia! ¿A qué se debe todo esto?
Algo que me dio coraje, es que hay una revista nueva aquí en Alemania que les copia muchas secciones.

Humberto Luebbert de León
ALEMANIA

Bueno, como ya habíamos comentado, allá en Europa utilizan otro sistema de televisión llamado PAL, por lo cual los sistemas de video no son compatibles con los americanos. Por otra parte muchas veces por cuestiones de derechos tienen que cambiar los nombres (El que nosotros conocemos como Star Fox, allá se llama Star Wing. De acuerdo con nuestra última junta con las revistas oficiales de Nintendo de todo el mundo, damos nuestra autorización y también la tenemos, de utilizar elementos de otras revistas oficiales. Tal vez esa revista sea oficial y por eso tenga secciones similares a Club Nintendo.



Este modelo es muy parecido al Super Famicom

◆

¿Qué onda amigos del Club? Me gustaría que sacaran un Nintensivo de Metroid, ya que desde hace mucho tiempo estoy tratando de acabarlo pero no puedo y si ya lo sacaron, díganme en qué revista fue.

Salvador Méndez
Edo. de México.

No lo habíamos sacado, pero en nuestro afán de incluir más información de NES, en este número incluimos un Nintensivo de este título, el cual es uno de los más solicitados.

◆

Leí en una revista norteamericana donde piden a los lectores encontrar la clave para que Samus pueda luchar sin armadura tal como en el Metroid de NES cuando ponías el password JUSTIN BAILEY. Yo ya he tratado mil cosas y no he logrado nada para responder a esta convocatoria ¿ustedes la conocen? Mándenmela aunque no la publiquen.

Artemio Arellano
Tepic, Nayarit

De acuerdo a los programadores de Super Metroid no hay forma de jugar como Samus sin armadura (por supuesto que no puedes introducir el código JUSTIN BAILEY pues el juego no es de password).
El personaje de Samus usa un megabit de información completo tal como está. Tomaría otro megabit crear un Samus sin armadura y los programadores tendrían que sacrificar un personaje jefe para hacerlo y por eso no lo hicieron. Así que, una vez más, es una invención de la revista.

◆

Quiero decirles que estoy muy molesto porque dijeron que nadie de nosotros, sus admiradores, podríamos asistir al CES México. ¿No pueden hacer algo para que pudiéramos estar en el evento algunos de nosotros? porque no es justo que nos perdamos algo así. Espero mi notificación salga en la sección Dr. Mario. Por cierto ¿No hay planes para que Acclaim saque al mercado Mortal Kombat II?

Juan Carlos Alcaraz
México, D.F.

El CES México es un evento en el que no tenemos absolutamente nada que ver con la organización. Nintendo no exhibirá y, has-

ta donde sabemos, todavía ninguno de sus licenciatarios estaba apuntado, así que parece que no te perderás de nada interesante, pero ojalá este evento arranque bien porque ya 2 ó 3 licenciatarios nos pidieron que les pasemos el chisme, a ver si le entran al próximo. De hecho, sabemos que al menos 2 licenciatarios vendrán al evento pero sólo a curiosear.
Mortal Kombat II está confirmado que saldrá el martes 13 de septiembre (en 1993 fue el 4 de septiembre en U.S.A. y 10 días antes en México).

◆

Me gusta que además de secretos, tips, etc. den otra forma de enseñanza como lo hacen en su sección START. Quisiera que me contestaran estas preguntas:
¿Qué material le ponen a las portadas de la revista ya que muchas veces la siento muy lisita?
¿Cuántas personas trabajan en y durante la elaboración de la revista número tras número?

Israel Ruiz Romero
Edo. de México.

Las portadas tienen un barniz llamado UV (Ultra Violeta) que además de proteger el papel y hacerlo más grueso, le da el acabado brillante.
En Club Nintendo, en este número, trabajamos, directamente, 2 editores, 1 diseñador, 4 asistentes de arte, 1 capturista, 1 corrector de estilo, 1 secretaria, 4 videojugadores y 2 locos.

◆

Quiero hacerles una observación. En nuestra revista año 3 #4 en la sección de Los Récords aparece el nombre de Mario Paint. ¿A qué se debe tal aparición?
Yo tengo entendido que en esa sección sólo aparecen los juegos que son acabados.

Ian Fox
México, D.F.

Mario Paint tiene una opción de juego en la cual debes ir echándote a unos insectos con el matamoscas que controlas a través del Mouse.



Ustedes saben la salida exacta de algunos juegos, pero no lo quieren decir. Ya sabían que SSFII iba a salir en SNES pero le echaron mucha crema a sus tacos diciendo que en los próximos 3 meses dirían si estaban equivocados. Luego dijeron que probablemente saldría en julio. Ya saben que sí va a salir, pero les gusta darle vueltas al asunto.
Pasando a otra cosa, en la revista año 3 # 5 (página 62) hablan de un juego que investigaron y consiguieron 4 fotografías para ver cómo va el juego pero dicen que las fotos no son tan buenas como quisieran y dicen "el precio de la exclusividad" ¿qué quisieron decir?, ¿que si queremos mejor revista debemos pagar más? o ¿qué no nos quejemos de las fotos de la revista por el precio que pagamos? A lo mejor entendí mal, pero por favor explíquenmelo. En ningún momento quiero ser grosero, les escribo en buena onda. Ya sé que a lo mejor me saco el ROMBO a la mala ortografía pero tengo inquietud como muchos lectores.

Rodrigo Alvarado Gómez
México, D.F.

No perdemos oportunidad para confirmar una noticia cuando tenemos la seguridad de que es cierto. La política de nuestros editores es nunca dar como un hecho algo que tal vez no sea cierto, por eso sólo publicamos algo de lo cual tenemos información oficial, y si no estamos seguros, así lo indicamos. Aún así hay noticias que nos cambian sin que nosotros seamos responsables, como el caso del retraso de Stunt Race FX (que por otro lado valió la pena). Ya ves lo que pasa con revistas como la que menciona Artemio Arellano en este Dr. Mario que publican cosas con tal de ganar información.
Al decir "El Precio de la Exclusividad" nos referimos única y exclusivamente a que las fotos no tenían la calidad mínima que nos gusta dar a nuestros lectores, pero que preferíamos poner unas fotos malas y exclusivas a no poner nada. Nosotros creemos que los lectores de Club Nintendo merecen cada mes un mayor esfuerzo de todo el equipo.
Como ves tu carta fue corregida en ortografía y sentimos informarte que no eres el ganador del ROMBO a la mala ortografía, pero estás en la terna finalista.

◆

LOS RECORDS

Salon de la Fama

F-ZERO
GABRIEL FLORES CAMPOS

ALIEN 3
DAVID GOLDBERG
JUAN FELIPE GARCIA
BUBSY
DAVID GOLDBERG

BATMAN RETURNS
ALEJANDRO SORROZA TEJADA
JUAN FELIPE GARCIA
F-ZERO
INGNACIO GONZALEZ MUÑOZ
MEGA MAN X
CARLOS LOPEZ LUNA
JUAN FELIPE GARCIA
SUPER WIDGET
DAVID GOLDBERG
SUPER MARIO KART
CARLOS ANDRES GALLEGOS

SUPER VALIS 4
CARLOS LOPEZ LUNA
CONTRA1, 2 y 3, ZELDAII, S. OF MANIA, SUPER STREET FIGHTER II TURBO, T.M.N.T. 2 y 4, STAR FOX, MEGA MAN II, III PRINCE OF PERSIA, CASTLEVANIA. MARIO 1, 2 y 3, SUPER MARIO WORLD, ACT RAISER, SUPER TURRICAN, TUFF E NUFF, ROBO COP 3, SUPER BATTLETANK y FINAL FIGHT 1 y 2.
JUAN FELIPE GARCIA



GRACIAS A:

JOSE ANTONIO CENOBIO
ISAAC MONTES DE OCA AGÜERO
MARCELO DE GARZAVIEJO S.
JOSE DE JESUS CASTRO C.
EDUARDO ENRIQUE MORENO
DYS
OSCAR Y DANIEL VALTIERRA RIVAS
ASAEL OCTAVIO ZAMORA
JOSE ADELAIDO MEDINA ANZALDO
SERGIO A. LEON PICAZO
RAUL PEREZ OSEGUEDA
HECTOR FAVIO FARIAS COLECIO
POISON
OSWALDO ARIAS MARTINEZ
ISMAEL CARRILLO GOMEZ
VICTOR HUGO GARCIA SANCHEZ
ARTURO PATIÑO ORTIZ
JOSE ADRIAN DELGADO S.
EL CHAVO
JESUS SOTELO BUSTOS
LUIS POBLACION
ARTURO GONZALEZ YZAR
M. A. M. Y D. O. M. J.
CARLOS ANDRES GALLEGOS R.
FCO. GONZALEZ BCA.
DAN
ALEO AVILA MEDINA
RECEPTOR PROFUNDO
IRVING GONZALEZ DUEÑAS
B. A. D.
JAIME ALBERTO ZARAGOZA RIOS
RAUL SAMPEDRO G.
ACE Y MAD
SERGIO RAMIREZ ZUÑIGA
BABY FACE
L. MAURICIO RODRIGUEZ CERECER
G. JAVIER VALENCIA COLORADO
EL POLLO
ABRAHAM VALDEZ TREVIÑO
MARTIN GONZALO MUÑOZ ALONSO
ELISEO ARIAS ONTIVEROS
AGG
ALEJANDRO GARCIA SANCHEZ
A. EDWIN CANTO CANCHE
DAVID P. CASTELO LOPEZ
BERNARD CHRISTIAN PEREZ B.
ISRAEL RUIZ ROMERO
JAIR DE JESUS SANCHEZ AYALA

CONTESTAMOS A:

LUIS ANTONIO RUBIO
JAVIER A. LEON C.
JOEL CONTRERAS OCHOA
RODRIGO DIEZ GARGARI
JAIME MARTIN DEL CAMPO RUIZ
ANDREI ASIS GARCIA I.
JESUS J. L. C.
IVAN JESUS CASTAÑEDA H.
OMAR B. VILLEGAS SALAZAR
JONATHAN HUGO J. GOMEZ

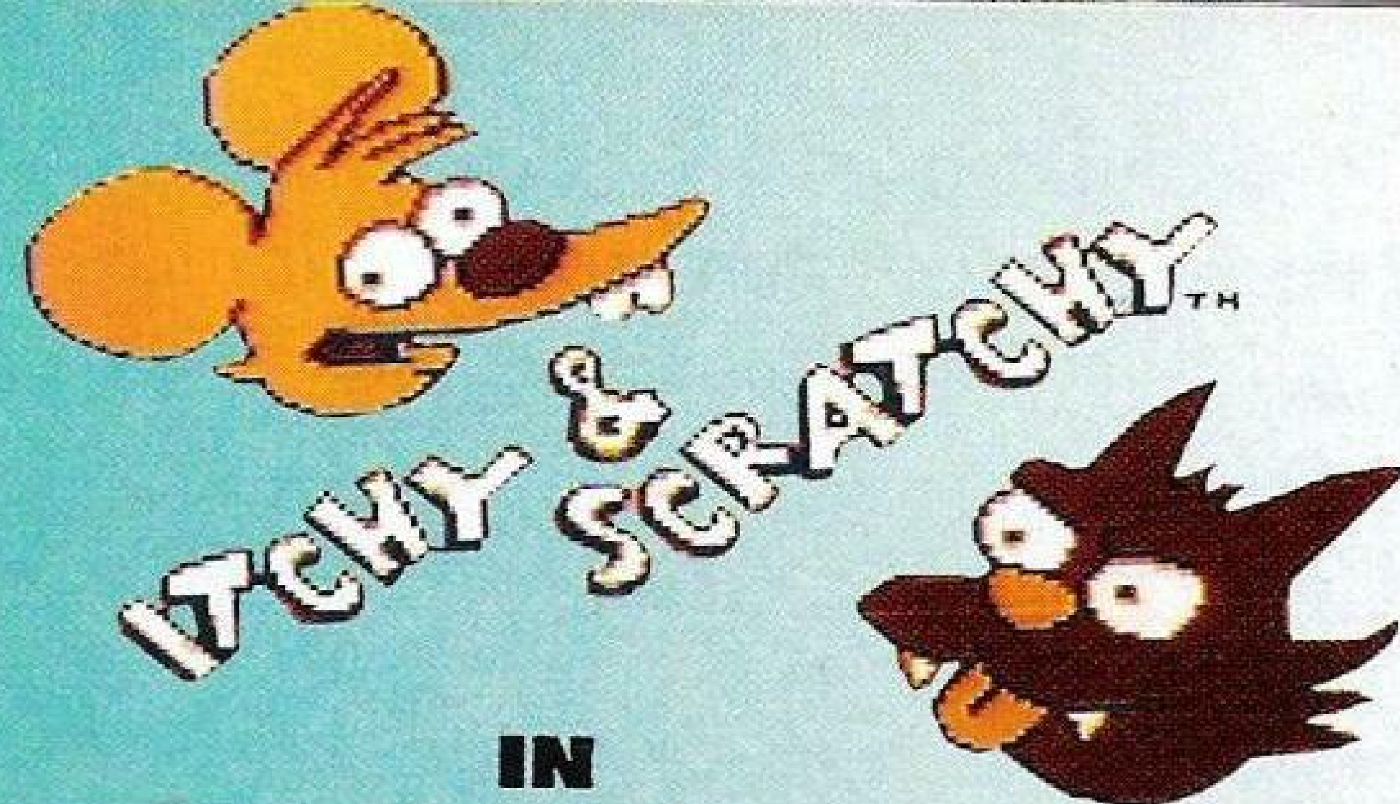
COLABORARON:

MARTIN LUIS FUENTES R.
CARLOS SILICEO ACEVES
JORGE ALONSO TINOCO M.
V. RENE AGUILERA OSUNA
JOSE ADRIAN DIMAS F.
CARLOS EUSEBIO TAMAYO M.
LUIS SANCHEZ CASTILLO
NOE MANUEL MARTINEZ T.
JESUS EDUARDO GOMEZ CRUZ
VICTOR HUGO BRITO
JULIO CESAR BRITO OLVERA
ALBERTO E. MOXICA PEREZ
PAUL RUIZ CABALLERO
LUIS ARTURO AGUILAR MENDOZA
J. ADRIAN DIMAS FERNANDEZ
RODRIGO DIEZ GARGARI

COLABORARON EN MORTAL KOMBAT

EDGAR ROMO RIOS
RICARDO ROMO RIOS
ENRIQUE VALDEZ A.
S. ALBERTO VALLES DIOSDADO
ARTURO HOYOS GUZMAN
J. PABLO CONTRERAS RIVERA
J. SALVADOR AGUILAR RANGEL
ANTONIO GONZALEZ TEJEDA
ARTURO ALBORROZ ALVAREZ
OSWALDO OCHOA CARLOS
LIZI
LUIS SANCHEZ CASTILLO
ALI ODEK SALDAÑA DEL ANGEL
VICTOR ROGELIO PEREZ ROMERO
D. J. MERCURY
JUAN PABLO DOMINGUEZ GARCIA
EDGARDO CHAVEZ HULTRON
872T26 THE JUGGLER
SERGIO ROGELIO RODRIGUEZ
D. GERARDO SOLIS ACOSTA
O. JAVIER OLGUIN MENDOZA
J. JESUS MORA TORRES
DANIEL QUIÑONES M.
CARLOS EUSEBIO TAMAYO M.
NOE MANUEL MARTINEZ T.

GAME VISTAZO A:



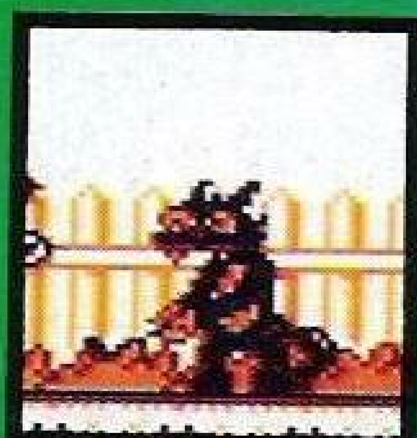
IN MINIATURE GOLF MADNESS

F-Para olvidarse de su desagradable compañero de trabajo y divertirse un poco, Scratchy decide ir a jugar un partido de golf miniatura a Krustyland. Pero Itchy ha bloqueado la salida y ha obligado a Scratchy a avanzar a través de diferentes campos de golf; quiere volver a salir, y aunque esto suene muy fácil no lo es, ya que a lo largo de cada uno de estos recorridos Itchy ha puesto una gran cantidad de trampas ocultas además de que él mismo se encargará de que Scratchy no logre completar el recorrido.



Itchy & Scratchy es un juego con un extraño objetivo: llevar una pequeña pelota de golf hasta el final de cada campo, pero para lograrlo debes sortear algunos peligros y pensar en algunas estrategias para ahorrar golpes (no a tu contrincante, sino a la pelota).

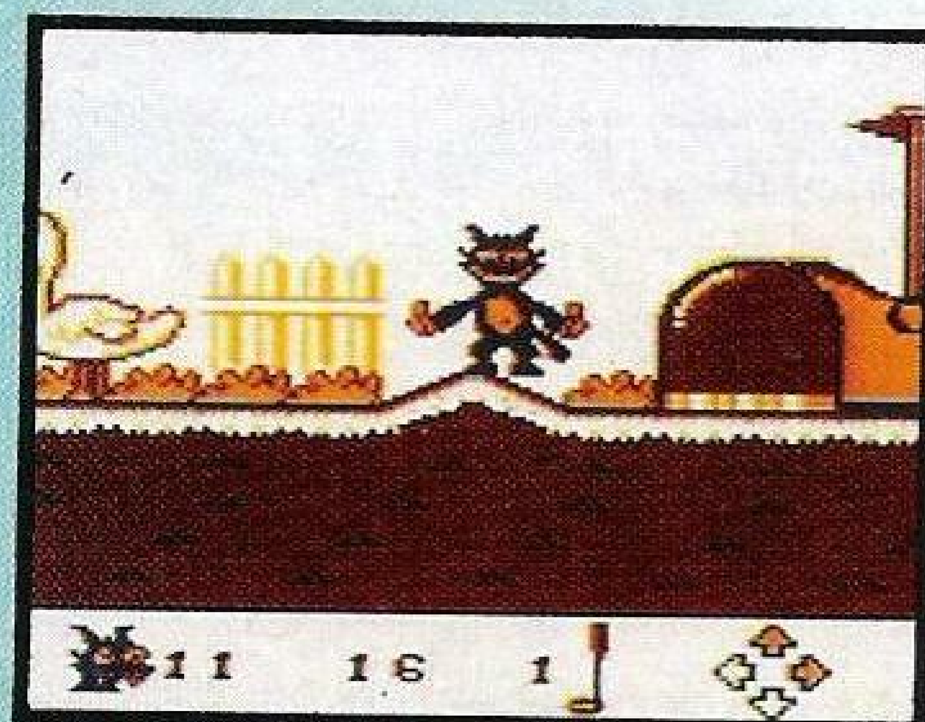
CONOCIMIENTOS BASICOS PARA TODO GOLFISTA





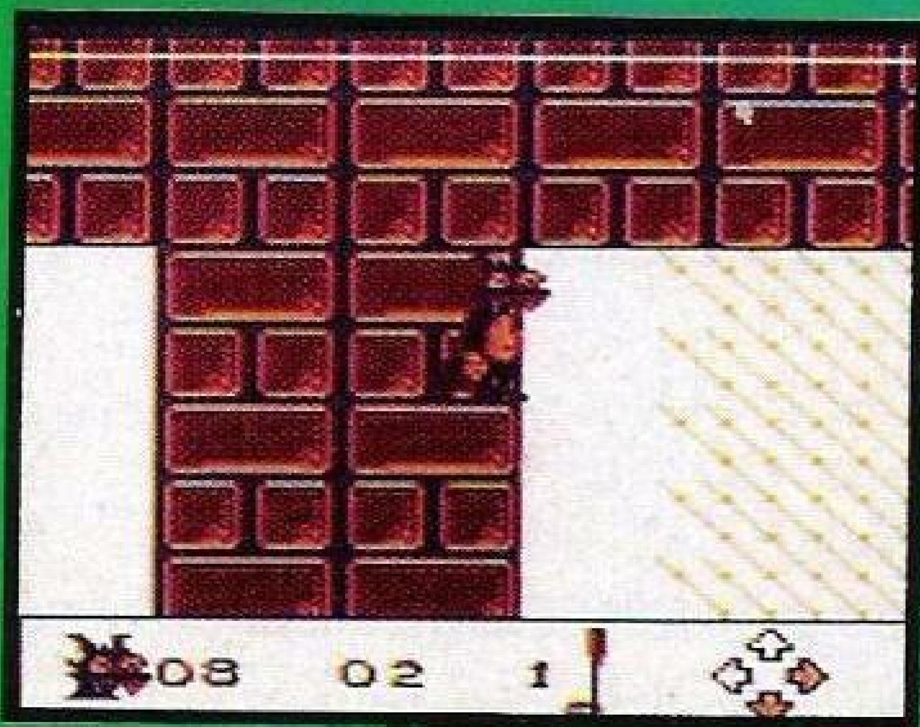
Para golpear la pelota de golf debes pararte junto a ella y del lado contrario al que quieres que vaya (si quieres que avance hacia la derecha, párate al lado izquierdo de la pelota) y entonces presiona el botón B. Dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón será la potencia con la que golpees la pelota. Por eso siempre es importante que cheques el campo antes de golpearla y así averiguar qué potencia le debes dar.

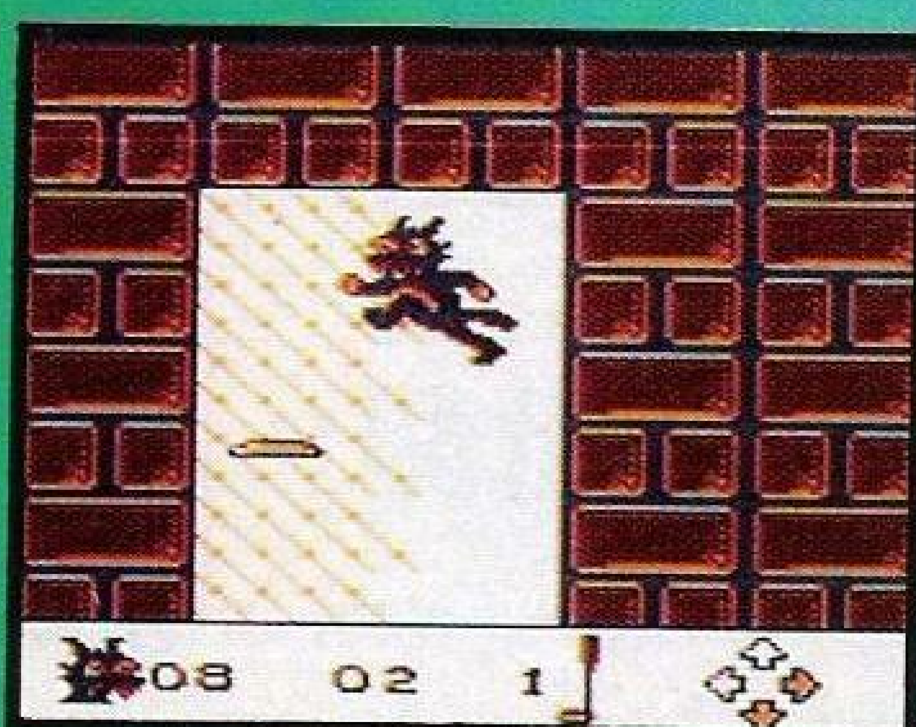
Conforme vayas avanzando te encontrarás ocasionalmente a Itchy, quien tratará de acuchillarte, quemarte, hacerte trizas y demás dulzuras típicas de él. Para quitártelo de encima podrás golpearlo con tu bastón de golf (botón B), o usar alguna arma que encuentres; si tomas diferentes tipos de armas éstas se irán acumulando. Para escogerlas simplemente presiona el botón de Select.





Por lo largo de algunas escenas no sería raro que le perdieras la pista a tu pelota; para no perderte puedes checar las flechas que aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla, éstas te indicarán la posición de tu pelota.





Te recomendamos checar algunos lugares que te parezcan sospechosos, pues en estos campos de golf así como hay trampas también puedes encontrar valiosos objetos escondidos: dos de ellos son gomas que te restan un golpe y los otros son vidas ocultas.



Vida

Goma

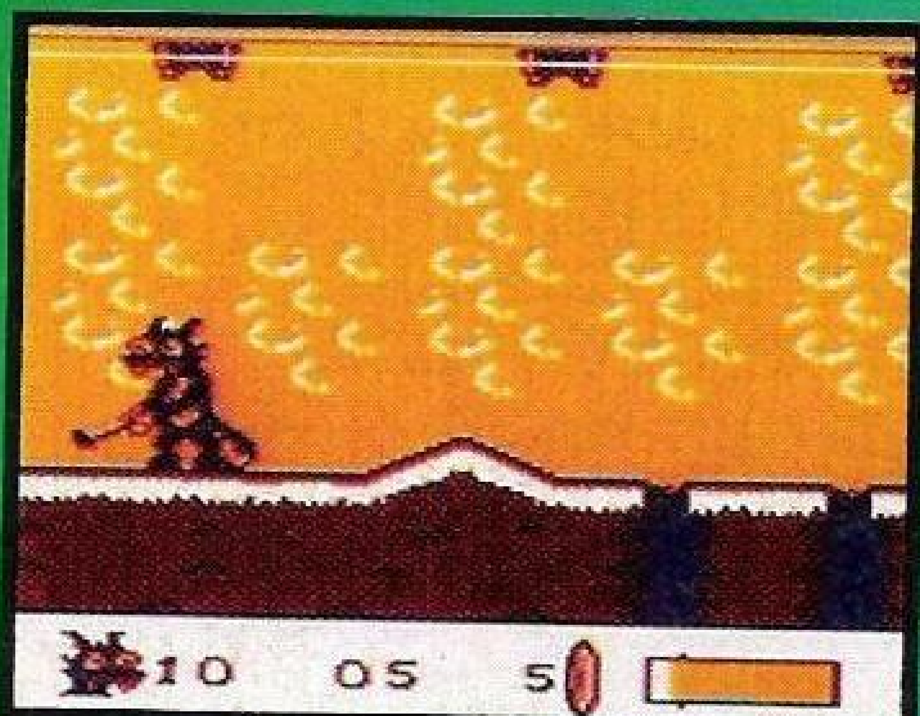


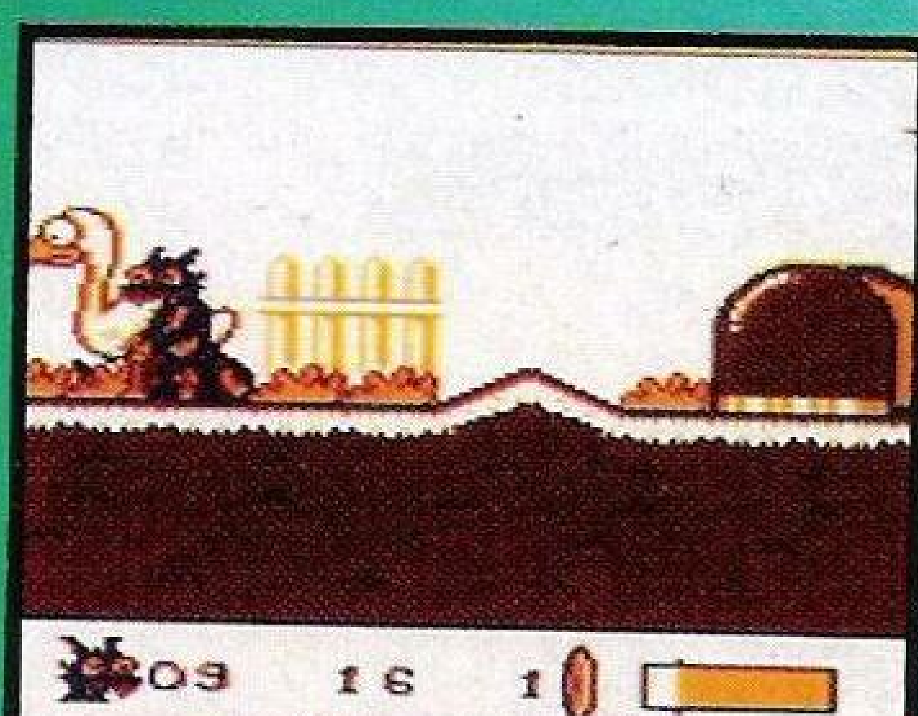
Ahora le daremos un vistazo a algunos de los campos que hay.

HOYO1: GRIM FURRY TALES

Este campo no es muy difícil (cosa muy normal considerando que es el primero). Sin embargo, debes tener mucho cuidado cuando llegues a la zona donde hay agujeros en el piso pues si tu pelota cae en uno de ellos te aumentarán un golpe para poder sacarla. Para poder meter la pelota al hoyo procura tirar desde donde indica la foto con un buen nivel de potencia.



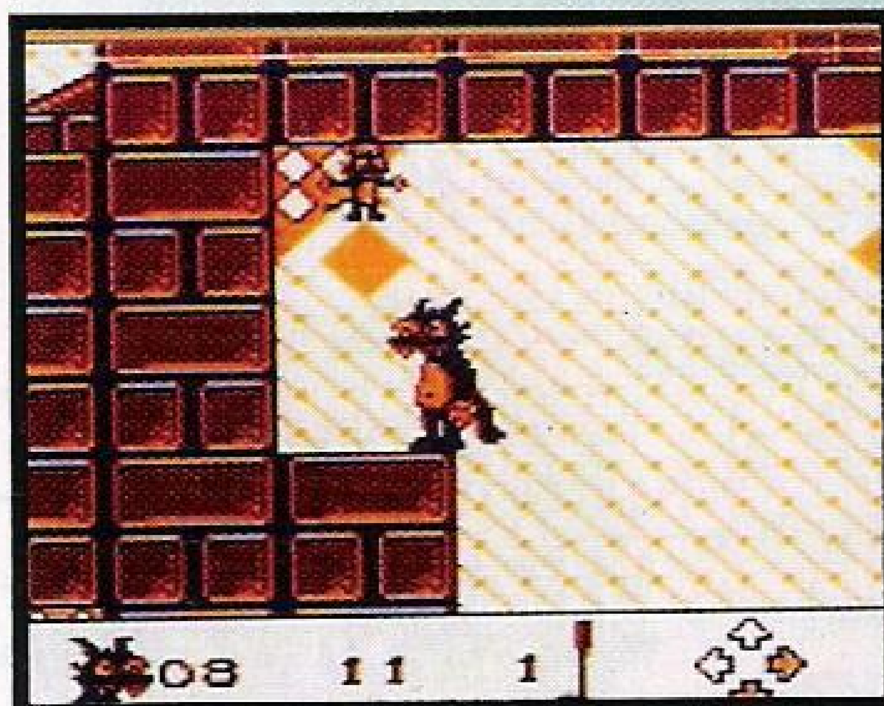


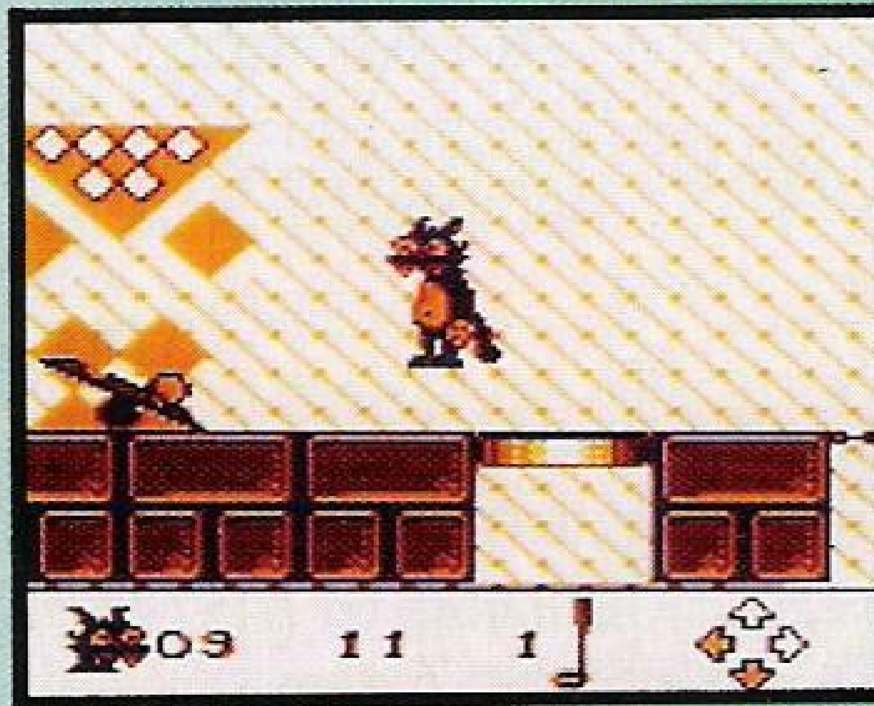


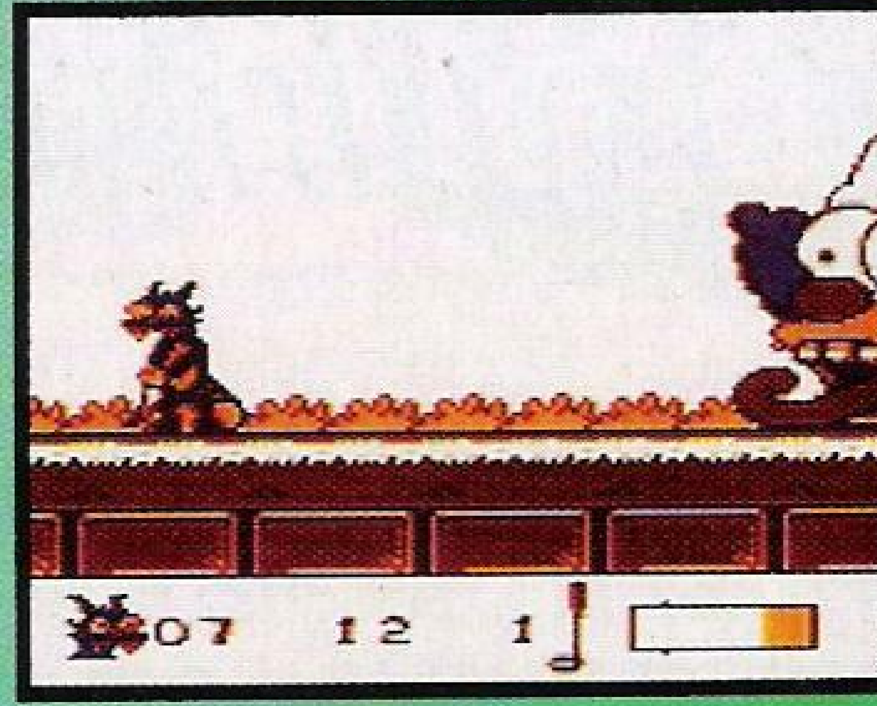


Hoyo 2: Malice in Krustyland

Una jugada que deberás realizar en este campo es la de llevar la pelota a unos trampolines y saltar sobre ellos para ir elevando la pelota (también encontrarás unos para que subas tú). Es importante que te des una vueltecita por toda la escena, pues hay algunas gomas, vidas y armas escondidas fuera del recorrido de la pelota.





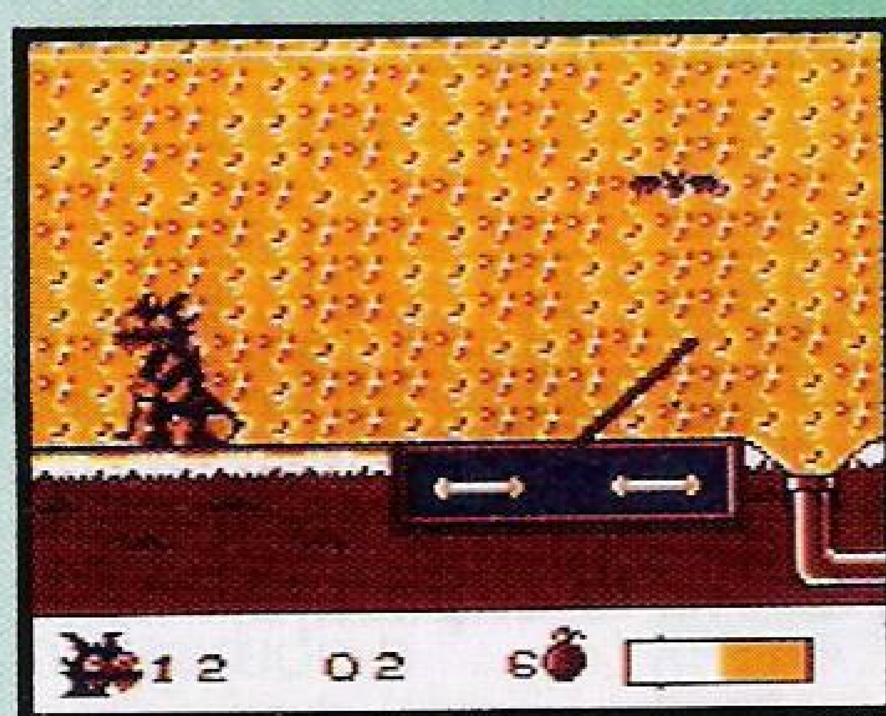


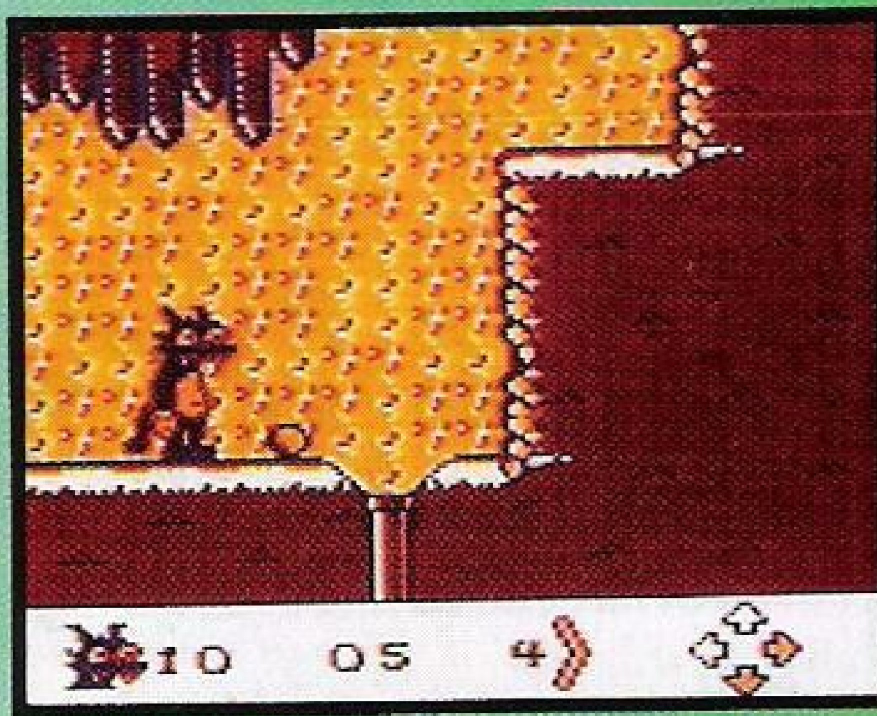
Para poder introducir la pelota en este hoyo debes esperar a que la figura de Krusty saque completamente la lengua para que se la pueda "comer" (no la lengua, la pelota).

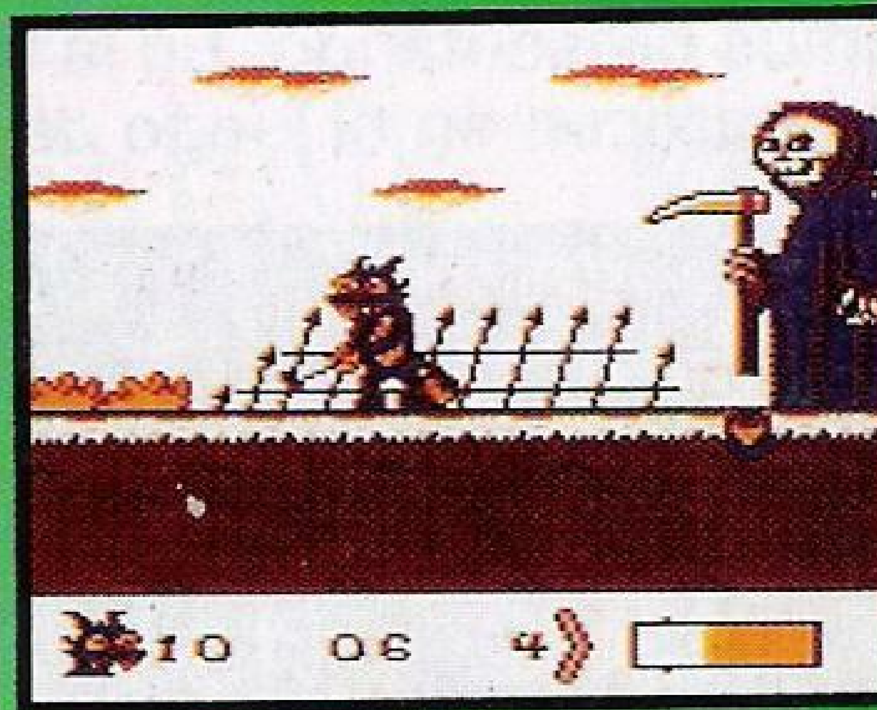


Hoyo 3: Rest in Pieces

Rest in Pieces es otra de las escenas que tienen muchas paredes falsas con vidas y gomas escondidas. Donde aparecen lo ataúdes en el suelo debes esperar a que se abran por completo para usarlos como rampas; si la pelota cae en un tubo, debes buscar la salida de éste y checa si va por el camino correcto. Para introducir la pelota en el hoyo espera a que la estatua de la muerte levante su hoz.

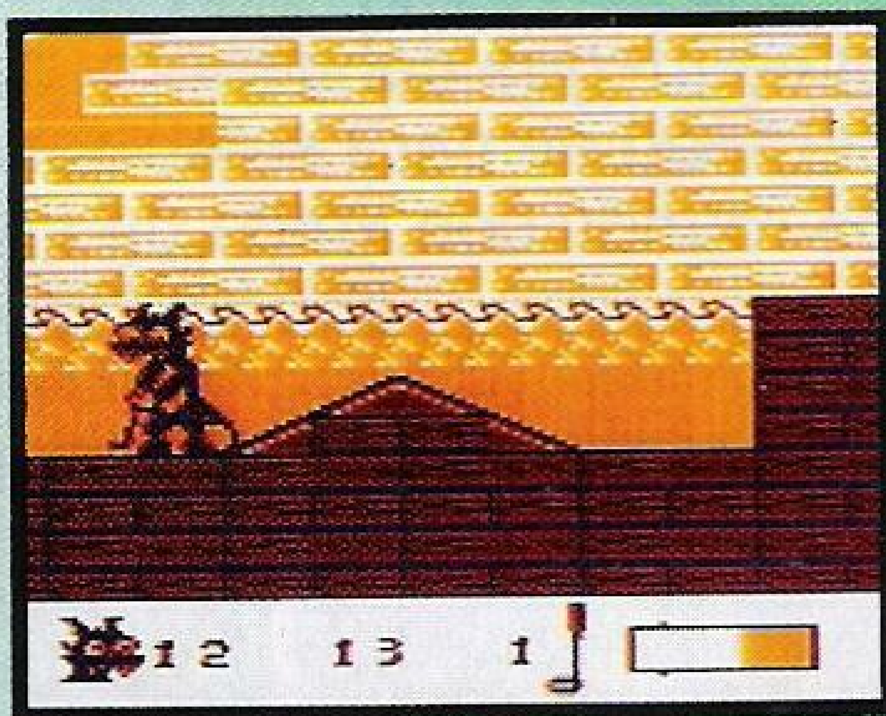


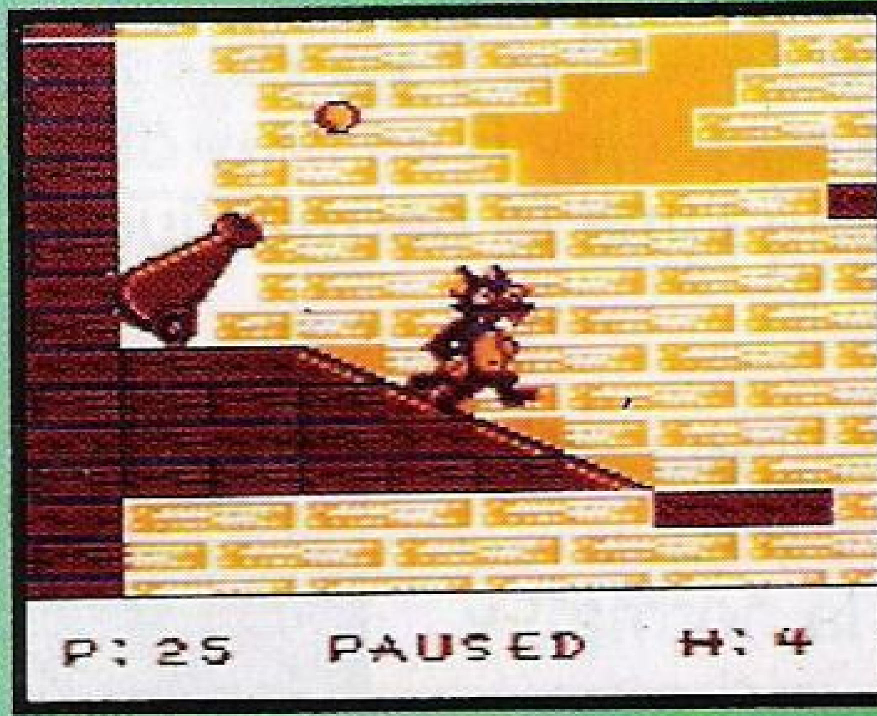




Hoyo 4: Piratas of the Scratchibbean

Esta réplica de barco es una escena un poco larga; en las zonas donde hay agua la velocidad de la pelota disminuirá y se detendrá muy fácilmente aún en las rampas de subida. Aunque no lo parezca las cadenas que encontrarás más adelante te servirán como rampas para seguir avanzando, y los cañones elevarán tu pelota; este es un hoyo un poquito complicado de anotar, pues debes introducir la pelota en el barril mientras está abierto, pero debes hacerlo con la potencia exacta.





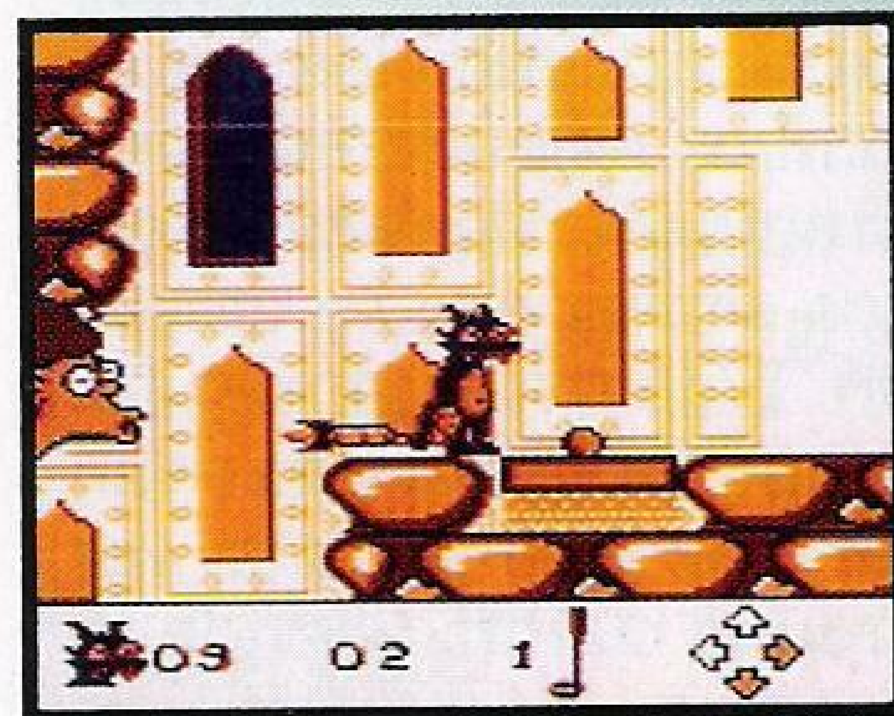




Hoyo 5: 1 Scream of Genie



Esta escena más que larga es un poco complicada. Además está infestada de trampas, las cuales puedes activar con un switch que está en el piso. Cada trampa es diferente, así que trata de evitar pisarlas, Anotar en esta escena no es muy difícil, pues sólo debes subir la pelotita a la base que sube y baja, y en lo más alto pegarle para que entre en la lámpara (sólo ten cuidado con la nube que está rondando por ahí).



Después de pasar este nivel aún quedan otros 4 más que debes pasar si quieres ayudar a Scratchy a escapar del campo de golf. Recuerda los tips que te dimos anteriormente, pues muchos de ellos te pueden servir de ayuda en estos niveles restantes.

Aunque la trama de este juego se ve un tanto simple, sólo lo es en apariencia, pues la mezcla de acción con un poco de estrategia es bastante interesante. Y aunque lo acabes siempre queda el reto de mejorar tu número de tiros para finalizar el juego. De los gráficos y la música no hay gran cosa que decir, pues son muy convencionales (aunque pensándolo bien si hay algo que decir de la música: hubieran compuesto al menos 4 BGM y no uno solo para todas las escenas).

INFORMACION SUPERNESESARIA

WORLD HEROES 2



Hace un año 8 guerreros de distintas partes del mundo se reunieron para buscar al peleador más fuerte de la historia. Pero este torneo se vio interrumpido por la aparición de un extraterrestre de nombre Geegus; quedando indefinido el ganador del anterior torneo, los 8 peleadores se reúnen, pero esta vez otros 7 nuevos retadores, entre los que está el nuevo "Neo Geegus", se preparan para ahora sí encontrar al peleador más poderoso.

World Heroes 2 es otra de las acostumbradas traslaciones de Takara de un juego de Arcadia al SNES. En esta secuela, además de cambios en los personajes, hay otros nuevos que te iremos presentando. En la versión de SNES de World Heroes 2 hay un montón de nuevas opciones que no aparecen en el juego de Arcadia. A continuación te las vamos a mostrar.



OPCIONES

La pantalla de opciones tiene varias alternativas que le pueden dar mucha variedad al juego, ahora te explicaremos para qué sirve cada una.

GAME LEVEL, SPEED Y TIME LIMIT.- Estas son opciones sencillas y ya vistas en otros juegos del género, en game level escoges la dificultad del juego (1 es muy fácil y 8 es muy difícil), Speed es para seleccionar cualquiera de las 3 velocidades del juego y Time Limit te permite jugar los rounds con límite de tiempo (on) o hasta que uno de los jugadores pierda (off).

LIFE GAUGE.- Hay 2 tipos de líneas de energía en este juego, la normal (que como su nombre lo indica es la normal) y la de Seesaw, en la cual, al que tire un golpe, aparte de ir y dañar a su contrincante, recupera energía. Tú puedes elegir cualquiera de las dos para el juego, pero si seleccionas "Arcade", al jugar te dará la línea de energía normal si escoges Normal Game y la línea Seesaw para Survival Mode.









MASK.- Con esta opción le agregas mucha emoción al juego, pues las líneas de energía de ambos peleadores salen cubiertas por una franja gris (si recuerdas, te dimos una técnica similar en el especial de Street Fighter II). Esto sirve para evitar ver la energía que tienen tú o tu rival. Además de que es muy sorprendente ver al final de cada round cuánta energía te sobró.

BUTTON SET.- Aquí hay 2 opciones: la de Arcade, que determina la fuerza del golpe dependiendo de cuánto tiempo dejes presionado el botón y la de SNES donde cada golpe tiene un botón determinado. Particularmente te recomendamos escoger SNES porque es más fácil jugar así y salen mejores combos.





Esta versión de World Heroes 2 te da la oportunidad de jugar en un vs. mode especial, donde, entre varias cosas, podrás escoger a los 16 peleadores del juego (incluyendo a los 2 jefes), y las líneas de energía, Mask y Tiempo.

Cuando seleccionas 1P Game Mode debes ir tú en contra de la máquina. Después de escoger personajes, la máquina te dará a elegir dos modos de pelea: Normal Game y Survival Match; en esta última opción en cada escenario hay trampas que te pueden dañar o pueden ayudarte a vencer a tu rival, si eres inteligente.





Recuerda que si elegiste Seesaw Mode, y pierdes toda tu energía, debes presionar rápidamente los botones para recuperarte y tener otra oportunidad antes de que la cuenta llegue hasta 10.

Conoce a los peleadores de World Heroes 2

HANZOU





Hanzou es el líder de un clan Ninja conocido como Iga. El se ha preparado a conciencia este año para esta vez ganar el torneo y de paso mostrarle su superioridad como peleador a su archirrival Fuuma.





FUUMA



Líder del clan rival de los Iga, Fuuma se ha preparado de igual forma que su rival, pues su sed de venganza en contra de Hanzou no conoce igual. Por cierto, aunque Hanzou y Fuuma son rivales, sus estilos de pelea son muy parecidos.



MOVIMIENTOS

Rekkozan
+ *Puño*

Koh-Ryu Ha
+ *Puño*

Double Rekko Zan
+ *Puño*

Ninpo Korin Kazan
+ *Patada*

Cross Counter Kick
+ *Patada*

MOVIMIENTOS

Reppuzan
+ *Puño*

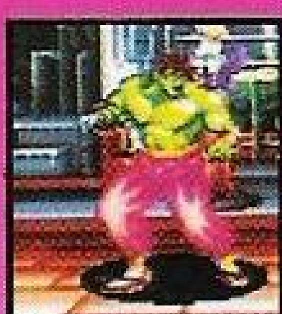
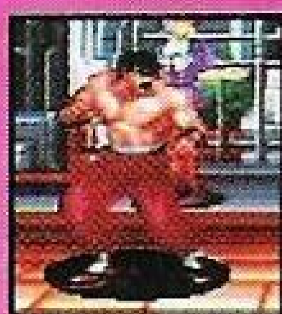
En Ryu Ha
+ *Puño*

Nipon Furin Kazan
+ *Patada*

Sho En Ryu Ha
Al saltar + *Puño*

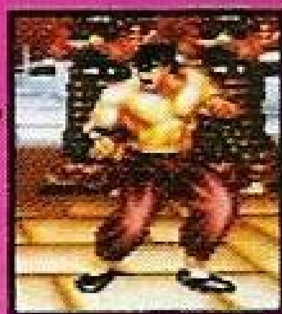
Double Reppuzan
+ *Puño*

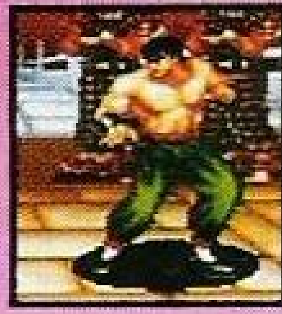
KIM DRAGON



Después de filmar 2 películas de mucho éxito Kim Dragon desaparece de los estudios cinematográficos para esta vez sí poder ganar el título del mejor peleador. Su gran rapidez y fuerza lo hacen un gran peleador; Su gran rapidez y fuerza lo hacen un gran peleador; hay que tener mucho cuidado con él.





MOVIMIENTOS



Hyaku Retsu Ken
Presiona botón de puño repetidamente.



Dragon Kick
↓ ↑ *+ Patada*



Thrusth Kick
Patada + Puño

JANNE

Janne es una de las mujeres espadachinas de mayor fiereza del ejército francés; su misión, además de buscar el presiado título, es seguir buscando un hombre fuerte que sea capaz de derrotarla, para doblar las manitas y para casarse con él:






MOVIMIENTOS



Fire Bird
← → *+ Puño*



Sword of Justice
← → *+ Patada*

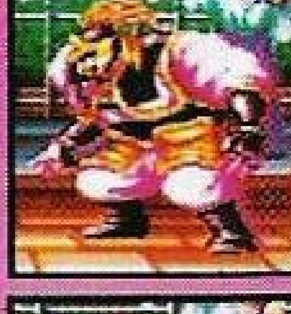


Flash Sword
↓ ↑ *+ Patada*

J. CARN



Este amigo es uno de los peleadores más feroces que alguien se pudo haber hallado en cualquier momento de la historia; su gran fortaleza lo hizo además convertirse en un conquistador indomable.


MOVIMIENTOS



Mouxo Hankyoku Doh
← → *+ Patada*



Mongolian Dynamite
↓ ↑ *+ Puño*

MUDMAN



Mudman, según cuenta la gente de su tribu, es el elegido del cielo mencionado en las antiguas profecías y que ayudará a liberar a la tierra de un gran mal; todos sus poderes le fueron otorgados por el dios de la tierra a causa de su fé.





MOVIMIENTOS



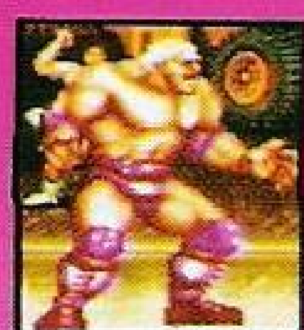
Mud cutter
↓ ↙ ← *+ Puño*



Mudgyro
↓ ↑ *+ Puño*



Mudman Attack
↓ ↘ → *+ Puño*



MUSCLE POWER



El luchador más fuerte que haya tenido cualquier circuito de lucha libre en los Estados Unidos. Siempre está listo para la acción. De la antigua versión a ésta ha decidido rasurarse bigote y barba, pues era muy confundido con un luchador de inferior categoría" (según él).







MOVIMIENTOS



Muscle Bomber

← → + *Puño*



Super Swing

Puño + Patada + L y R



Tornado Body Smash

Giro de 360° al control cerca del contrario + Puño



Super Kick

↓ ↑ + *Patada*







BROCKEN



Debido a que su última prueba en el torneo no fue satisfactoria los creadores de este robot le han hecho una serie de nuevas modificaciones para aumentar sus capacidades, pero desgraciadamente no se pudo hacer nada con su velocidad que sigue siendo baja.

MOVIMIENTOS



Grenade Launcher

↓ ↘ → + *Puño*



Brocken Missile

↓ ↘ → + *Patada*



Hurricane Arm

↓ → ↘ + *Puño*



Thunder Spark

Botón de puño rápidamente



Flying Attack

Al saltar, Puño + Patada

CAPTAIN KIDD



Como todo buen pirata, el Capitán Kidd gusta de una buena pelea, así que decide entrar al torneo porque lo ve como una buena manera de pasar el tiempo y de buscar más tesoros para engrosar su cuantiosa fortuna.

MOVIMIENTOS



Shark Knuckles

← → + *Puño*



Shark Uppercut

↓ ↑ + *Puño*



Whirlpool Kick

← → + *Patada*



Pirate Ship Blast

↓ ↘ → + *Puño*



Pirate Kick

Puño + Patada

RASPUTIN







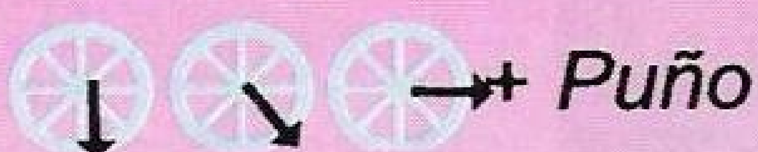


Este respetable monje ha decidido seguir usando sus poderes mágicos para continuar pregonando su mensaje de paz y amor; aunque parece que un torneo de peleadores musculosos y malencarados no es un sitio muy apropiado para ésto.

MOVIMIENTOS



Fire ball

 *+ Puño*

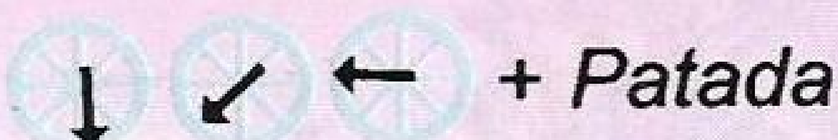


Thunder Blast

 *+ Puño*

Troika Spin



 *+ Patada*



Jumping fireball

Al Saltar  *+ Puño*

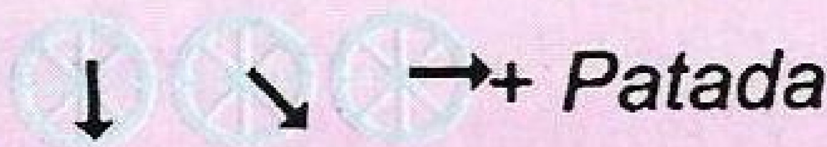


Straight Troika Spin ***Al Saltar***

 *+ Patada*

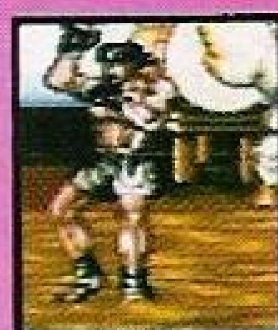


Dancing Kicks

 *+ Patada*

SHURA



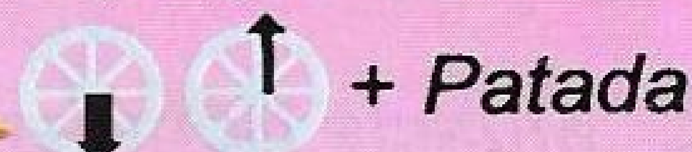




Según muchos dicen, Shura pelea para poder glorificar el nombre de su hermano muerto. Después de que nadie en Tailandia pudo derrotarlo ha decidido entrar al torneo de los héroes del mundo para ganar fama y honrar la memoria de su hermano.

MOVIMIENTOS

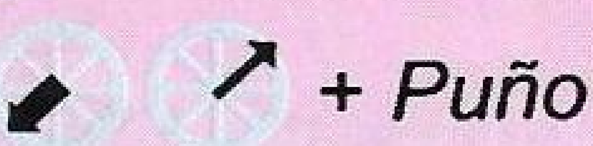


Flying Knee Kick

 *+ Patada*



Twirl Kick

 *+ Puño*

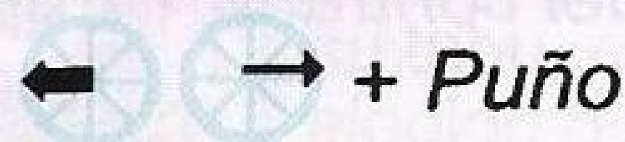


High Flame Punch

 *+ Puño*



Straight Flame Punch

 *+ Puño*

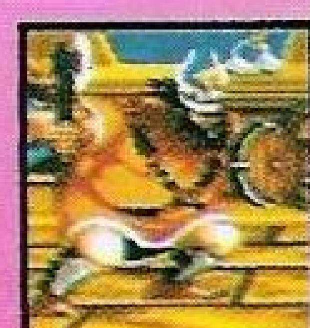


Flash Punch

Puño + Patada

ERIK





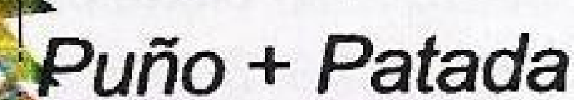



El padre de Erik, el rey de Noruega, ha pedido a su hijo que demuestre que es lo suficientemente fuerte para heredar el trono. Así que ha decidido unirse al torneo y llevarle el título del más fuerte a su padre para poder ser coronado junto con su esposa Helga.

MOVIMIENTOS

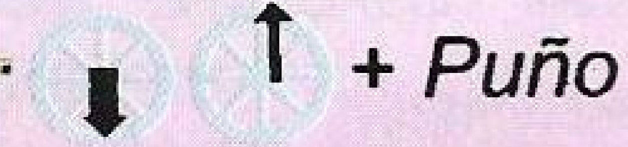


Thor's Hammer

 *+ Puño*

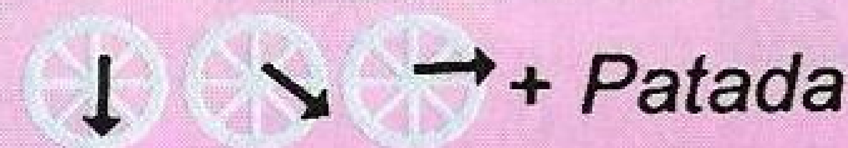


Aegyr's Halberd

 *+ Patada*



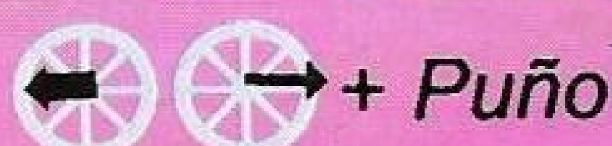
Blizzard Breath

 *+ Puño*



Horn Attack



 *+ Puño*

J. MAXIMUM











Para Maximum, ser el mejor Quarterback ya no es suficiente, ahora él también busca ser uno de los mejores peleadores del mundo, pues está acostumbrado a enfrentarse a muchos hombre; a la vez y cree que uno solo no será problema.

MOVIMIENTOS



Pigskin Shot

↓ ↘ → + *Puño*

Penetration Punt

↓ ↘ → + *Patada*



Shoulder Bunt Crunch

→ → + *Puño*

Air Tackle Secuencia

↓ ↑ + *Puño*

Air D-fense

→ ↓ ↘ + *Puño*

RYOKO









Debido a su gran fuerza, rapidez y habilidad como peleadora de Judo, Ryoko ha decidido ingresar al torneo para mostrar que una mujer bien entrenada puede vencer a cualquier guerrero. Ella busca especialmente tener un encuentro con Hanzou.

MOVIMIENTOS



Bosatsu Sho

↓ ↘ → + *Puño*



Airbone Body Bounce

En el Aire

→ ↘ ↓ ↙ ← + *Patada*



Super Shoulder Throw

← ↙ ↓ ↘ → + *Puño*



Judo Kick

Puño + Patada



Quick Punch ó Quick Kick

→ → + *Puño ó Patada*



REBOTANDO PODERES





Cuando un enemigo te ataca con un poder especial, tú se lo puedes regresar sin recibir daño extra. Para lograrlo sólo debes poner defensa unos instantes antes de que te golpee el poder. Si lo haces bien podrás rebotarle su ataque al enemigo. Te recomendamos practicar esto, pues es muy útil.

Si un enemigo te agarra para arrojarte, no todo está perdido; si mueves rápidamente el control y presionas los botones puedes recuperarte y cambiarle la jugada a tu rival y al final él puede ser el arrojado.







World Heroes 2 realmente no fue la traslación que esperábamos después de ver Fatal Fury 2, aunque algunos gráficos son buenos... y la música al menos se parece, hay algo en la movilidad y en los valores de los personajes que está raro (esto no quiere decir que sea malo, tampoco bueno, simplemente está raro). En fin, los que gusten de este juego y no sean altamente exigentes tendrán un buen rato de diversión.

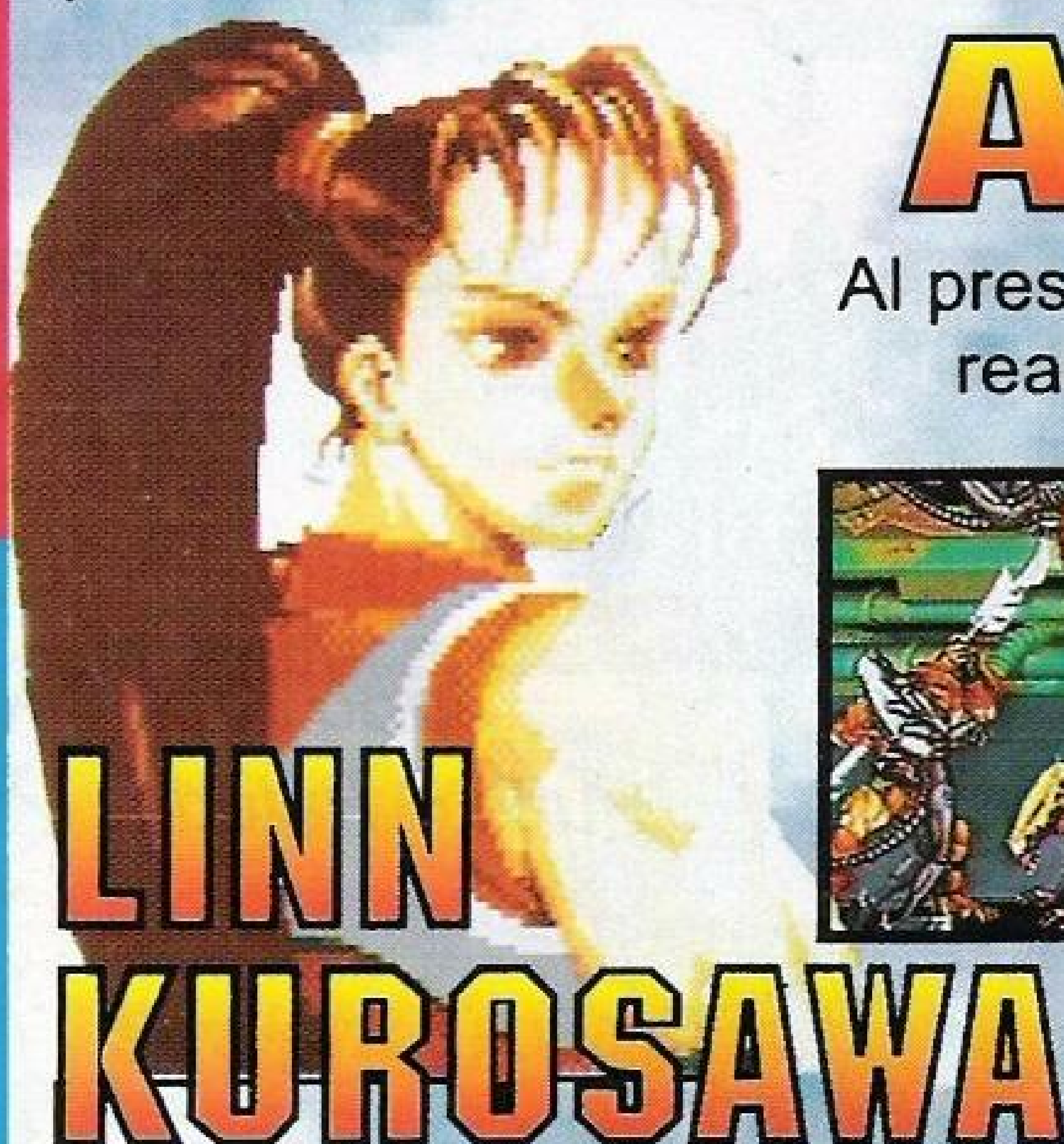
ARCADIAS

ALIEN vs. PREDATOR

En la ciudad de San Drad en el estado de California (en los E.U.) de repente una peligrosa plaga, salida de quién sabe dónde, comienza a destruir la ciudad. Se trata de los Aliens. La ciudad ha sido completamente evacuada y dos miembros de las fuerzas especiales del ejército son mandados a exterminar a los Aliens. Ellos son Linn Kurosawa y el Mayor D. Shaefer, quienes son un equipo muy poderoso pero insuficiente para luchar contra todos los Aliens que azotan la ciudad. Pero cuando todo parecía perdido recibieron ayuda de alguien inesperado: un par de Predators; una raza de cazadores que buscan atrapar a todos los Aliens para ganar honor. Así es como estos peleadores se unen para un bien común: eliminar y averiguar de dónde salieron todos estos terribles monigotes.



Alien vs. Predator es el nuevo juego de pelea de Capcom para esta temporada. Aquí, como te contamos en la historia, puedes manejar a 4 diferentes personajes en tu camino para eliminar a los Aliens. En el juego las funciones principales de cada personaje se representan por 3 botones que son: disparo, ataque y salto, pero además, con algunas combinaciones de botones y palanca tú puedes realizar otro tipo de ataques que te diremos en seguida:



LINN KUROSAWA

Ella es un personaje con mucha habilidad y rapidez pero con poca fuerza de ataque; además no puede sujetar a los Aliens, quienes la debilitan un poco. Otra cosa de la que te debes cuidar con ella, es que si se acaba su carga de tiros le toma poco tiempo recargar su arma, y en ese lapso no se puede mover.

ATAQUES



Al presionar dos botones al mismo tiempo Linn realiza un ataque especial con su espada o con los pies (si está desarmada). Este ataque le resta un poco de energía.



Si saltas cerca de un Alien que también está saltando y presionas el botón de ataque, lo tomarás y lo arrojarás contra el suelo derribándolo.



Marca abajo en el control e inmediatamente arriba más el botón de ataque y darás una patada que golpeará repentinamente a los Aliens que tengas enfrente.



Cuando saltes presiona abajo en el control más el botón de ataque, y usarás tu espada contra todo Alien que esté en tu camino.



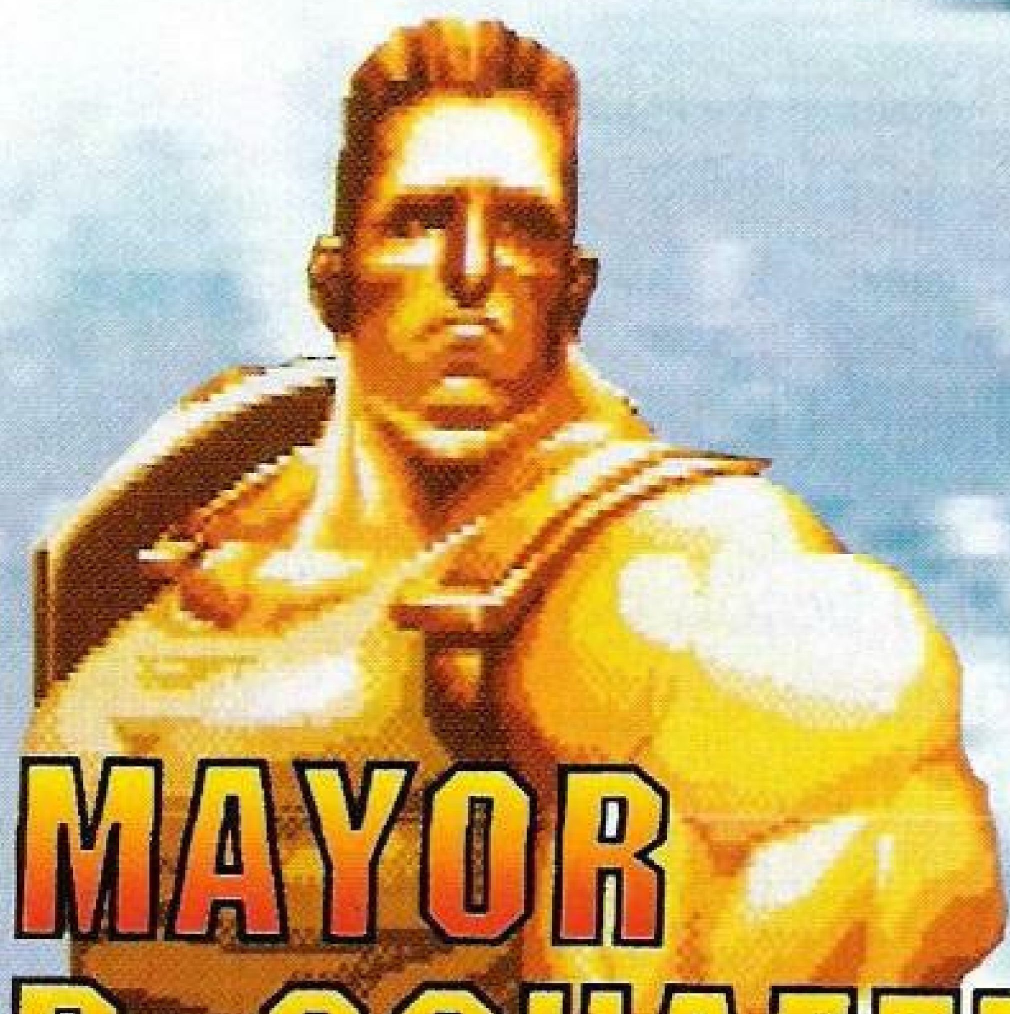
Si marcas en tu control 2 veces hacia adelante más el botón de ataque, Linn avanzará golpeando a los Aliens. (Este ataque varía si lo haces con o sin arma).



Presiona y mantén el botón de ataque por 2 segundos, y después suéltalo para usar un ataque especial de Linn.



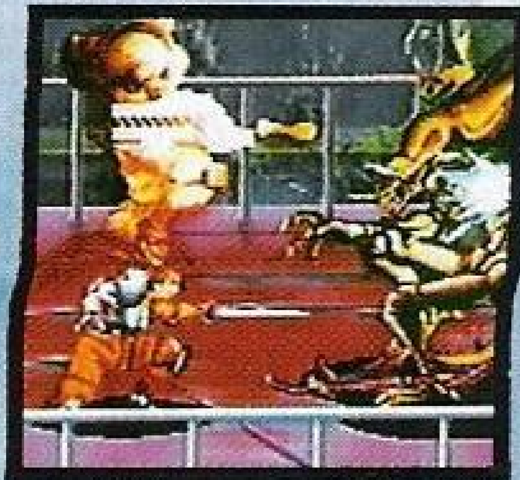
Cuando saltes y patees a un enemigo presiona el control hacia atrás para rebotar en él.



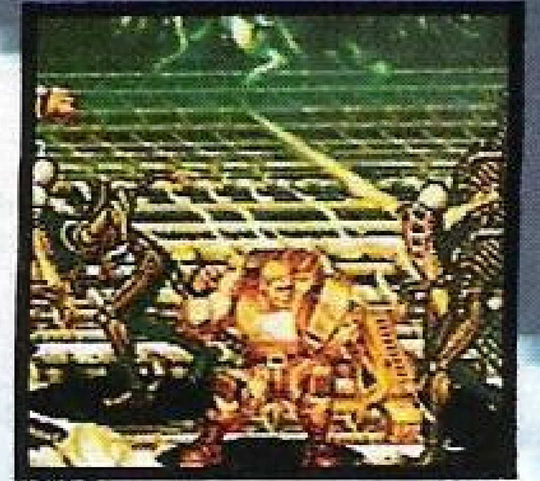
ATAQUES

MAYOR D. SCHAEFER

El es un gran peleador que guarda un odio especial para los Aliens, ya que contra uno de ellos perdió un brazo que remplazó por uno mecánico con ametralladora integrada. El es el más lento de los 4 personajes, pero también el más poderoso. Además es un experto en el uso de cualquier arma; aun las de sus compañeros.



Marca abajo en el control e inmediatamente arriba más botón de ataque, y golpearás a cualquier Alien *que esté frente a tí; además descenderás disparándo tu arma.*



Cuando marcas en el control "abajo" más botón de salto das un ataque por abajo, ideal en contra de los Face Hugers o los Aliens que están tirados. Esto lo puede hacer cualquiera de los 4 peleadores.



Al sujetar a un Alien presiona el botón de salto y después el de ataque para azotarlo contra el piso (donde de paso dañarás a los Aliens que estén cerca). Esto también funciona con los predators.



Si presionas el botón de salto mientras haces el control hacia el frente, barrerás con cuanto Alien esté en tu camino.



Al igual que los predators, si al sujetar a un Alien presionas el botón de ataque repetidamente lo golpearás muchas veces.

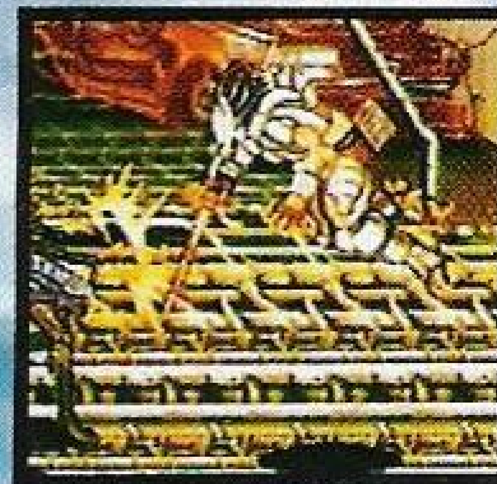
ATAQUES

PREDATOR WARRIOR

Todo un as en el arte de luchar; su fuerza y su velocidad son muy balanceadas, lo que lo convierte en un personaje con muchas ventajas.



Si presionas dos botones al mismo tiempo ejecutarás este ataque que acabará con cuanto enemigo esté cerca de tí, pero hacerlo te disminuye un poco la energía. Este ataque es diferente si no tienes arma.



Cuando saltes, ya sea presionando el control hacia arriba o adelante, presiona de nuevo el botón de salto más el control hacia abajo para caerles a tus enemigos (y no precisamente a comer).



Al tomar a un Alien presiona el botón de ataque rápidamente para golpearlo muchas veces; o bien, haz el control hacia adelante más ataque para golpearlos y arrojarlos.

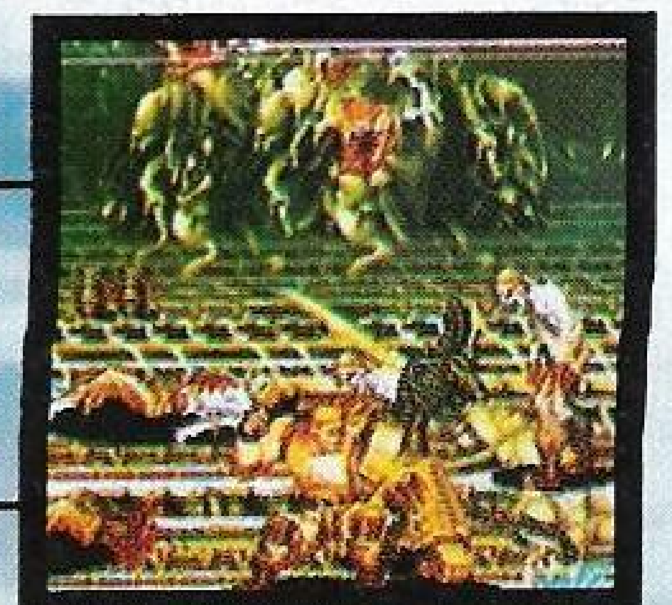


Cuando saltes y patees a un Alien haz el control hacia atrás y rebotarás sobre él golpeándolo de nuevo, así como a quien esté detrás de ti.



Marca abajo en el control e inmediatamente arriba más ataque para ejecutar una patada con la que golpearás varias veces a los Aliens..

Un moviento común para los 4 jugadores consiste en un ataque que realizas hacia atrás cuando te están atacando por la retaguardia. Para ejecutarlo sólo presiona el control hacia atrás de tu personaje más botón de ataque.



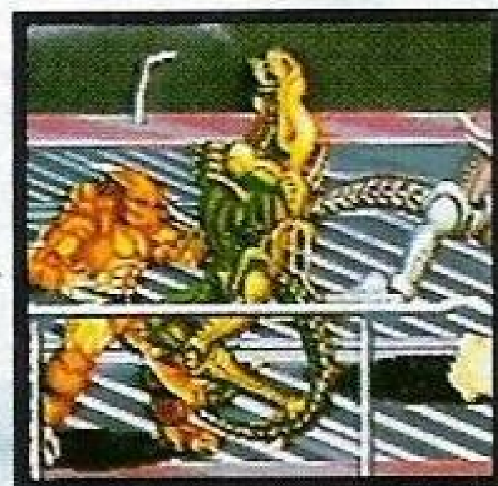
ATAQUES



También con un nivel de fuerza decente, éste bien equilibrado peleador pondrá en problemas a todos los Aliens, pues su rango de ataque es muy amplio, gracias a su arma.



Cuando marcas abajo e inmediatamente arriba más ataque, este Predator da una especie de Dragon Punch.



Al tomar a un Alien, presiona el botón de ataque repetidamente para golpearlo muchas veces o haz el control hacia adelante más botón de ataque para golpearlo y arrojarlo.



Al presionar 2 botones, este Predator atacará a los enemigos que estén cerca de él con sus discos, pero esto le restará un poco de energía.



Al saltar, presiona en el control abajo más botón de salto para ejecutar un rolling attack muy efectivo.

MISIONES EN ALIEN VS. PREDATOR

ESCENA 1: Ciudad de desesperación

Después de haber conocido a tus nuevos amigos, decides hacerle frente a la horda de Aliens que han invadido la ciudad de San Drad, pero después de unos minutos de intensa batalla te das cuenta de que son demasiados para hacerles frente y tomas entonces la sabia decisión de escapar a un lugar más seguro... bueno, eso es lo que tú creías hasta que te diste cuenta de que estabas encerrado en un cuarto con un Alien de gran tamaño, acompañado por supuesto de su comitiva de rigor.





ESCENA 2: Guerra en el Subterráneo

Tu raro equipo decide escapar de la ciudad por las alcantarillas, pero una nota desagradable con la que te vas a encontrar es que los Aliens ya las invadieron también. Por lo tanto tu lucha debe proseguir aunque sea en este aromático lugar. Aquí también hallarás una gran colonia de estos desagradables bichos, por lo que tu escape va a ser muy difícil; al final de la escena (si es que logras llegar) te encontrarás con un peligroso Alien guerrero conocido como Kazor Claus, quien ya habrá dado cuello a muchos de tus amigos. Así que, aquí la batalla ya no sólo es de supervivencia; ahora también se trata de algo personal.









Un item muy importante que encuentras en cajas y tambos es el "Super Magazine" (y no es Club Nintendo). Este artefacto te permite disparar por 10 segundos contínuamente sin que se sobrecaliente tu arma (overheat) o haya que recargarla.







ESCENA 3: Asalto Forzado

Una vez localizado el nido de los bichos, tu equipo decide lanzarse a acabar de una vez por todas con la reina Alien. Esta no es una escena muy problemática ni muy larga, pues sólo vas montado en un vehículo de ataque e irás disparándole a todos los Aliens que veas, algo así como una escena de puntos.

ESCENA 4: Asalto a la Reina



Una vez que hayas entrado al nido de los Aliens ya no habrá punto de retorno (huy, qué miendo). En esta escena, como ya te haz de esperar, la resistencia de los Aliens se multiplica considerablemente. Inclusive, te las tendrás que ver con varios guardias de seguridad de la reina y con los huevecillos con face hugers que saltan de ellos a cada paso que des. Aunque la reina no se puede mover, esto no la hace menos peligrosa; lo mejor para vencerla son ataques de lejos.





ESCENA 5: Secretos

Una vez que terminaste con la reina y decides a marcharte, eres testigo de la caída de una nave espacial. Decidido a ir a investigar, te encuentras con un grupo de comandos que te atacan sin decir "agua va". Después de luchar contra estos bien entrenados (y también armados) soldados descubres quién está detrás de la invasión de los Aliens, así como sús siniestros motivos. Entonces, siguiendo con tu línea de héroe, decides detenerlo a toda costa, aunque esto signifique tener que luchar contra un ejército y... los aferrados Aliens, que seguirán rondando.







Las últimas 2 escenas del juego te llevarán a pelear contra enemigos feroces e inesperados. Pero en esto ya estás metido hasta el cuello, y ya no es tiempo de arrepentirse. Total; no hay mucho que temerle a un ejército de unos 1000 Aliens y soldados que te esperan adelante.





FATAL FURY SPECIAL — ART OF FIGHTING 2

Cualquiera que sea aficionado a los comics seguramente sabe que cuando se dice que hay un "crossover" es que los personajes aparecen en un título que no les corresponde y después pueden continuar en otro mezclándose con otros con quienes normalmente no aparecen juntos (para que haya un crossover se dice que los personajes que participan en él deben pertenecer al mismo universo). Pues bien, esta moda también la podemos encontrar en los videojuegos. En esta ocasión veremos un ejemplo con un par de juegos de Arcadia: "Fatal Fury Special" y "Art of Fighting 2".

Ambos juegos tienen la particularidad de tener personajes secretos que permiten ligar las historias. Para poder conocer a estos personajes debes seguir los siguientes pasos:





1.- En ambos casos los programadores decidieron que, para poder pelear contra estos personajes, debes ganarle a todos tus rivales sin perder un sólo round (los empates no tienen valor). Cuando oyes esto por primera vez suena un poco difícil de lograr, pero hay un detalle en ambos juegos que le permite a los jugadores menos diestros tener una oportunidad.

2.- Si en un combate muy adelantado por algún motivo llegas a perder un round, no hay mucho de qué alarmarse; sólo déjate ganar el siguiente round, continúa (no importa si no es con el mismo personaje) trata de ganarle dos rounds seguidos. Obviamente para poder luchar contra estos personajes debes derrotar a todos tus enemigos en dos rounds; a la máquina no le importa si continuaste más de 20 veces o fue con personajes diferentes; sólo acaba a todos en dos rounds y ya.







3.- El caso de Fatal Fury es un poco más sencillo pues si alguien te "reta" y le ganas en dos rounds, el personaje vencido será retirado de tu itinerario tal como si lo hubiera controlado la máquina (esto a excepción de Geese y Krauser, a los que debes vencer siendo controlados por el CPU).



4.- Una vez que hayas vencido a todos los peleadores aparecerá una pantalla especial que indicará que lo lograste. Después de esto prepárate a luchar contra los personajes ocultos de cada juego; en el Fatal Fury Special: "Ryo Sakazaki" y en Art of Fighting 2: "Geese Howard".

挑戦者 現る!

THE CHALLENGER



Aparentemente ninguno de estos personajes tiene nada que ver con el juego en el que aparecen, pero cuando vences a Geese Howard en Art of Fighting 2 aparece un final especial donde te cuentan por qué tenemos cada personaje en distintos juegos, mientras te podemos anticipar que así están las cosas en "este universo".

Ryo Sakazaky y Robert García



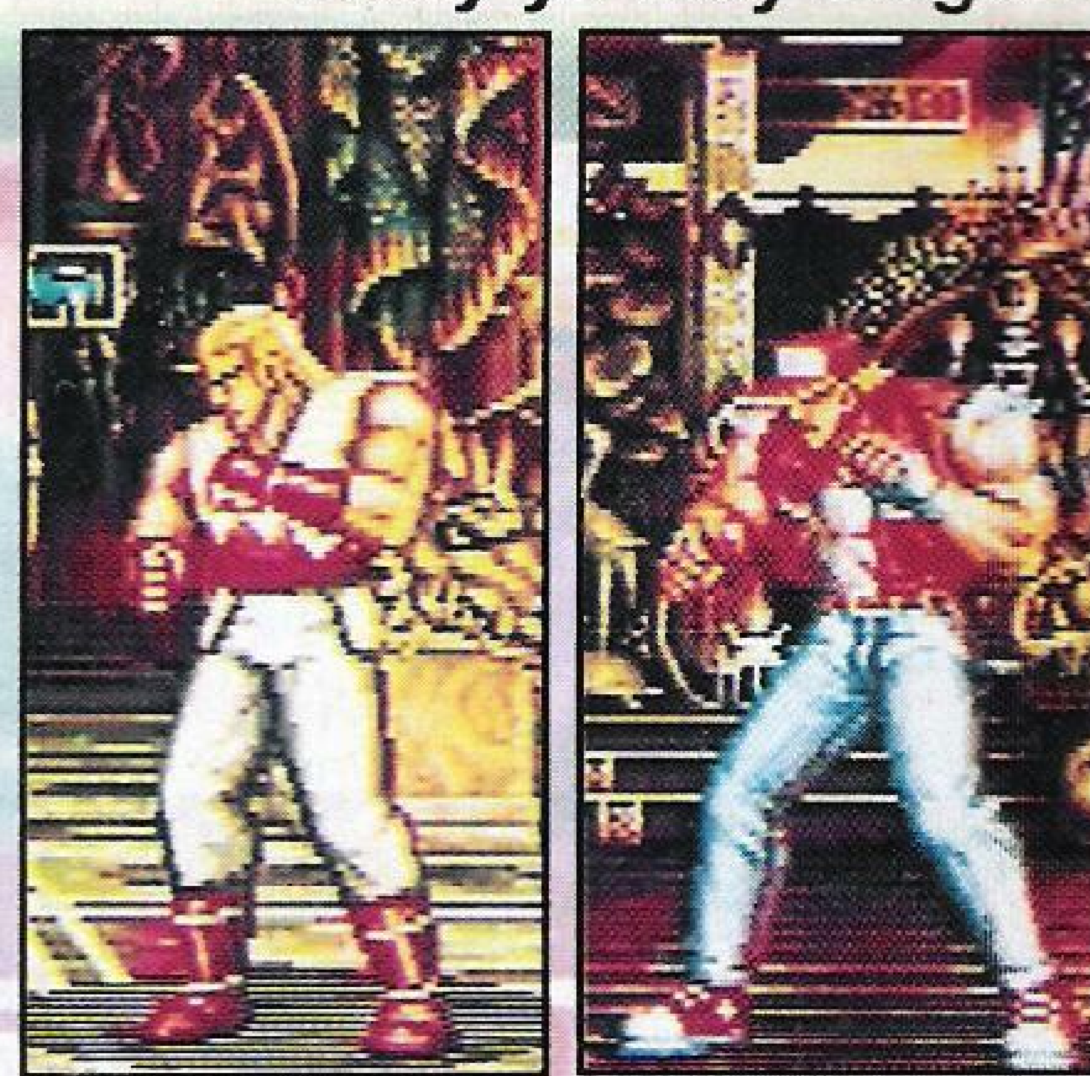
Buscan a Geese para vegarse por hacer que el padre de Ryo (Takuma) desapareciera por mucho tiempo.

Geese Howard



Terry y Andy Bogard

Ambos hermanos buscan a Geese para vengar la muerte de su padre Jeff Bogard.



Checando el orden cronológico de las cosas, se supone que los hechos ocurrieron así.

1



Art of Fighting 19XX

2



Art of Fighting 2 19XX + 1 año = 19XX(2)

3



Fatal Fury 19XX(2) + 10 años = 19XX(3)

4



Fatal Fury 2 19XX(3) + 1 año = 19XX(4)

5



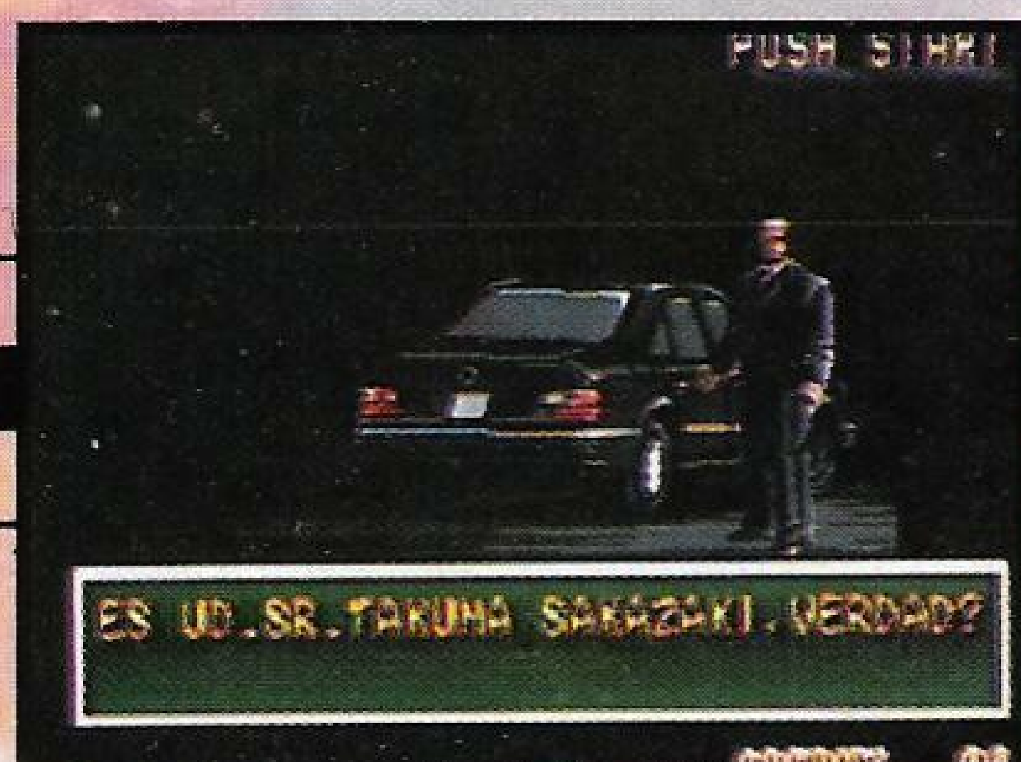
Fata Fury Special 19XX(4) + 1 año

6





Un punto muy importante de Fatal Fury es que se supone que Geese había muerto al caer desde una gran altura. Ahora en Fatal Fury Special él regresa con una enorme cicatriz en la espalda y bajo el nombre de "el inmortal Geese".







CURSO Nintensivo

Stunt Race FX™

FX elente es el calificativo al ver y jugar este juego que es el segundo título que utiliza el Chip SFX.

MOVIMIENTOS



GIRO A LA IZQUIERDA
Se utiliza para dar vuelta cerrada a la izquierda.

BALANCE
Presionando el control arriba y abajo controlas el balance del auto para reducir el posible daño al caer de algún salto.

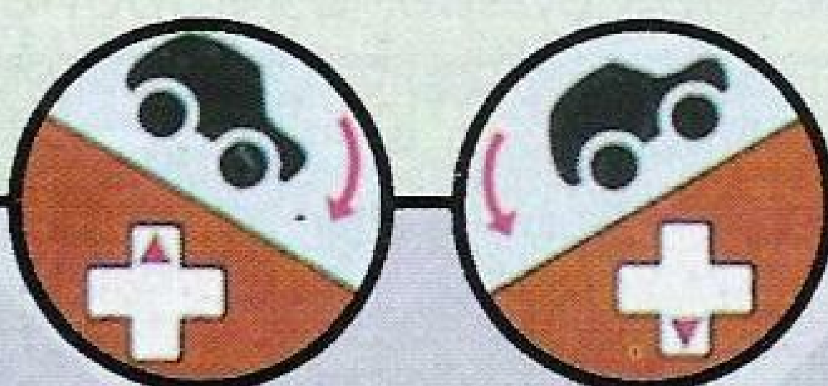


GIRO A LA DERECHA
Se utiliza para dar vuelta cerrada a la derecha.





DIRECCION
Presionando izquierda y derecha controlas los giros del auto para dirigirlo



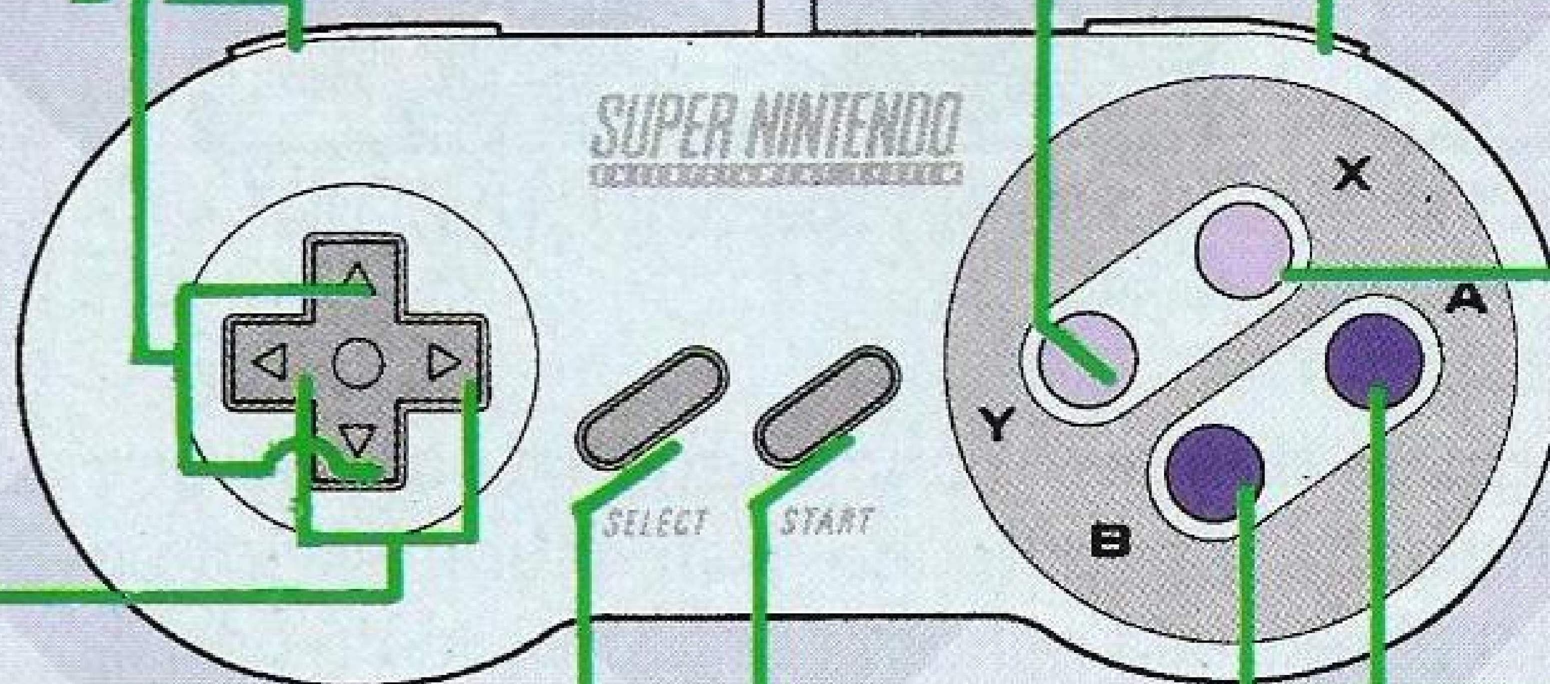


BOOST
Se utiliza para alcanzar alta velocidad en poco tiempo, pero es limitado (es una especie de turbo)





SALTO
Se utiliza para alcanzar mayor altura en las rampas o evitar chocar con otro auto.



ACELERADOR

PERSPECTIVA
Con select cambias de perspectiva, dependiendo del modo de juego.

FRENO Y REVERSA
Funciona como freno hasta que el auto se detiene completamente; entonces funciona como reversa.



PAUSE
Start es el botón que utilizas para poner pausa.

RESET
Si presionas los botones L,R, Select y Start simultáneamente reseteas el juego.

NOTA: El botón B también se utiliza para seleccionar alguna opción y el botón Y para cancelar.

MODOS DE JUEGO

SPEED TRAX



Aquí compites con 3 corredores más en un tiempo límite en un conjunto de 4 pistas y una escena de bonus..

STUNT TRAX



Aquí tienes que tocar el mayor número de estrellas posible en un tiempo límite (con 4 pistas a seleccionar).

BATTLE TRAX



Este es el único modo de juego para dos jugadores. Aquí la pantalla se divide para que cada jugador visualice sus datos. (con 4 pistas a seleccionar).

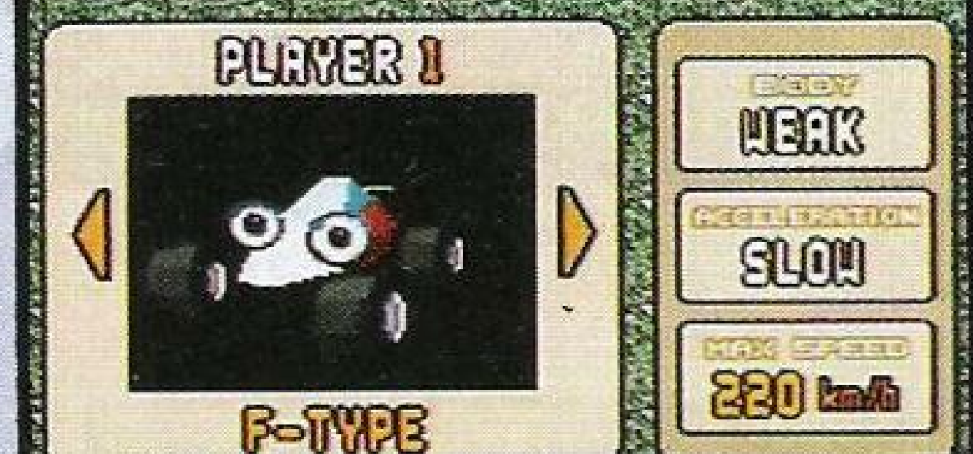
TEST RUN o FREE TRAX

Al principio este modo es test run para que te acostumbres a la movilidad (no es que sea mala si no que es como si realmente conducieras un auto, por lo tanto te recomendamos hacer este recorrido.





Después de terminar completamente una de las opciones de Speed Trax, este modo pasa a ser Free Trax; así tú puedes correr en cualquiera de las pistas del circuito que terminaste, pero sin oponentes.



CAR SELECTION

Algo muy importante para disfrutar este juego es la selección del auto, ya que tienes que escoger el adecuado para comenzar a dominar el juego y ya después podrás competir hasta con 2 WD.

4WD



Cuerpo: Fuerte
Aceleración: Rápida
Vel. Máx.: 160 Km/h
Manejabilidad: Pesado
Llantas: Muy buen agarre

Tiene un motor fuerte que puede correr bien aún siendo muy pesado, tiene llantas grandes para tierra, recomendable para principiante, su velocidad máxima no es tan alta, pero para arrancar o para "off road" se puede aprovechar su potencia. Por tener un cuerpo fuerte es recomendable para el modo de Stunt Trax. Pero como en manejabilidad es pesado hay que dar los giros con anticipación; aunque se utilicen L y R, en las esquinas difícilmente gira.

COUPÉ

Cuando quieras un coche más rápido que el 4WD prueba con este coupé con él corres con buena estabilidad y manejabilidad. El boost le dura más que a otros coches. Al combinarlo bien puede mejorar mucho tu tiempo, pero como sus llantas no agarran muy bien, al barrerte en las curvas tienes que soltar un poco el acelerador, para ello auxíliate con L y R. Recomendable para jugadores de nivel medio.



Cuerpo: Normal
Aceleración: Normal
Vel.Máx.: 190 Km/h
Manejabilidad: Normal
Llantas: Bajo agarre

F-TYPE



Cuerpo: Débil
Aceleración: Lenta
Vel.Máx.: 220 Km/h
Manejabilidad: Ligero
Llantas: Normales

Como es ligero y tiene un Down Force puede correr con velocidad muy alta; pero como su cuerpo es muy débil, cuando choque se dañará más fácilmente que otros autos. Por lo tanto es para jugadores de alto nivel. Se puede manejar de cualquier manera, o sea; con Drift (barriéndose): usando L, R o con las llantas siempre pegadas al suelo, según el gusto del jugador. También hay que tomar en cuenta que tiene un cuerpo débil, así que al ir saltando hay que cuidar el balance para disminuir el impacto al caer.

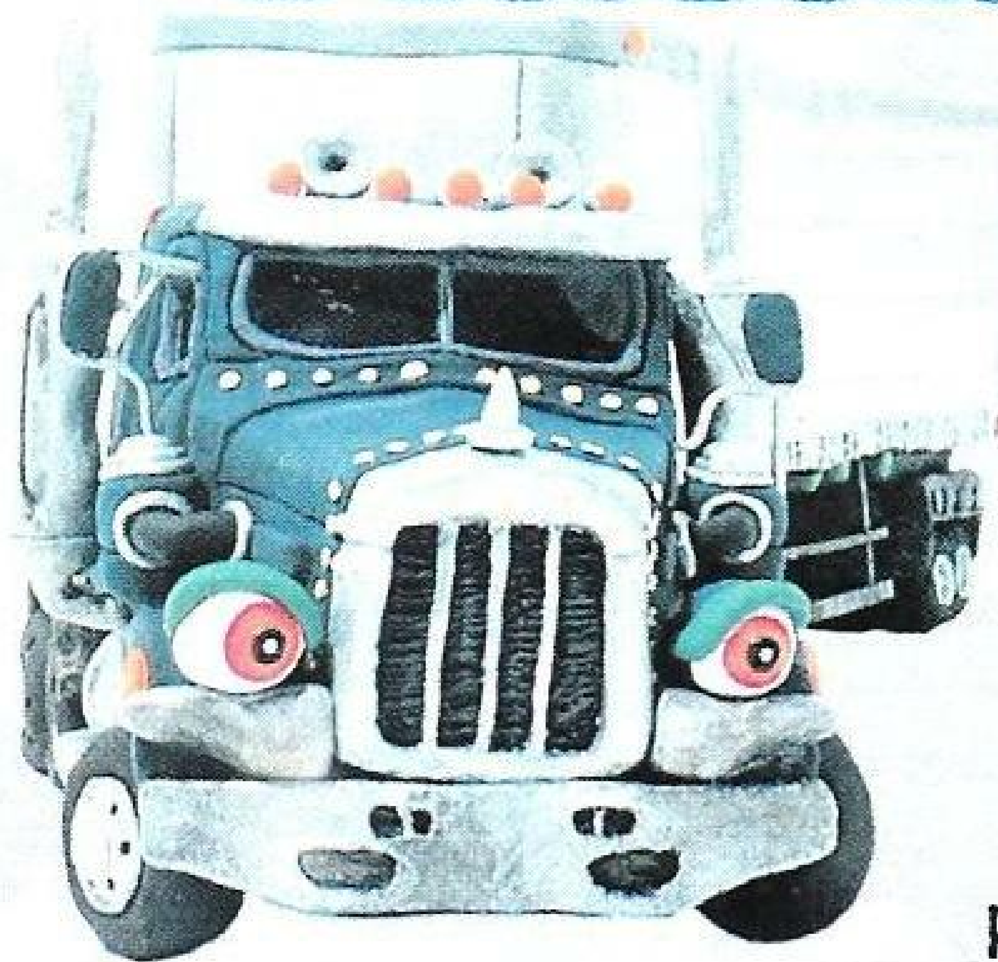
2WD



Cuerpo: Normal
Aceleración: Rápida
Vel.Máx.: 220 Km/h
Manejabilidad: ------------
Llantas: Muy buen agarre

Al principio no se puede seleccionar, pero al obtener el modo de FreeTrax ya puedes escogerla. Después, si terminas "Master Class" en el modo de "Speed Trax", ya podrás jugar con la 2WD en cualquiera de los modos de juego.
Al manejar la 2WD tienes que utilizar L y R para balancearte al dar las vueltas; pero si pierdes el control será difícil recuperarte.
Es tu mejor opción para superar tus records.

TRAILER

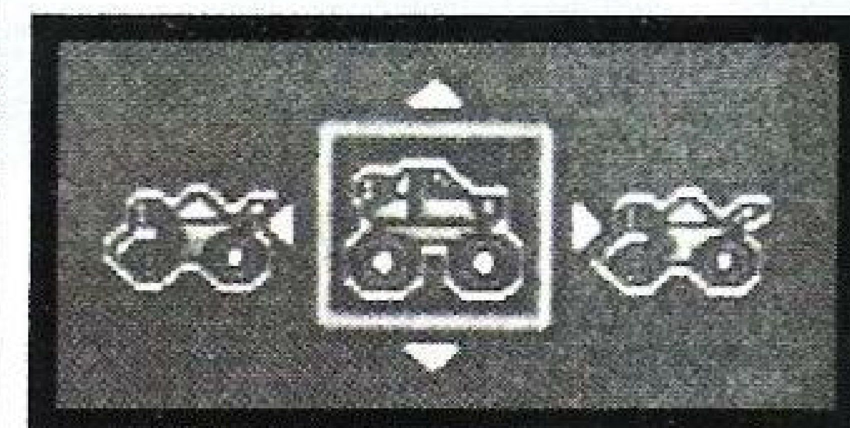


Solamente lo utilizas al llegar a la escena de bonus en el modo de "Speed Trax". Como su cuerpo es muy grande, además de que se dobla en la parte donde está unido, es muy difícil manejarlo. También se juega con una perspectiva diferente a los circuitos normales: no salta aunque presiones X.

ENEMY SELECTION

Normalmente te enfrentas con un Coupé, un 4WD y un F-Type pero si presionas select en la pantalla de "Car selection" puedes elegir los oponentes que quieras en la competencia. Es más; todos pueden ser del mismo tipo, pero con diferente color para evitar confundirte. Presiona izquierda o derecha para seleccionar qué oponente quieres cambiar y utiliza arriba o abajo para escoger con quíen quieres enfrentarte.





1


2


3


En la escena de "Night Cruise" de la clase Expert con que toques la orilla donde esta un anuncio haras que este se caiga (esto funciona con los tres primeros anuncios). Asi aparecerá una nave de Star Fox y dejará caer un Gema Azul para recargar tu boost (esto funciona una sola vez por carrera ya sea en "Speed Trax" o "Free Trax".

AXY

4


5


6


SPEED TRAX

Al principio sólo puedes seleccionar la clase "novice" y "expert", así que si quieres escoger la clase "master" primero hay que terminar la clase "expert" completamente. Para lograrlo te damos algunos tips.



PERSPECTIVAS

Para cambiarla presiona Select.



Esta es la vista trasera del auto y es como se ve al comenzar cualquier pista.



Otra es viendo el vehículo desde arriba y atrás.



Y la de mayor acción es ésta: cuando vez el juego como si estuvieras dentro del vehículo.

Hay una perspectiva extra: como si te estuviera tomando una cámara semi fija, pero no es muy recomendable porque al dar las vueltas no ves por dónde tienes que ir.



Para cambiar a esta perspectiva presiona L, R y Select simultáneamente.



Esta gema azul te recupera la mitad del nivel de Boost.



La gema roja te recupera la mitad del nivel de "Damage" (daño).



Recuerda guardar un poco de boost para que si te detienes, puedas recuperar velocidad rápidamente.

Hay que recorrer la pista 3 veces y para pasar a la siguiente pista tienes que llegar entre los 3 primeros lugares.



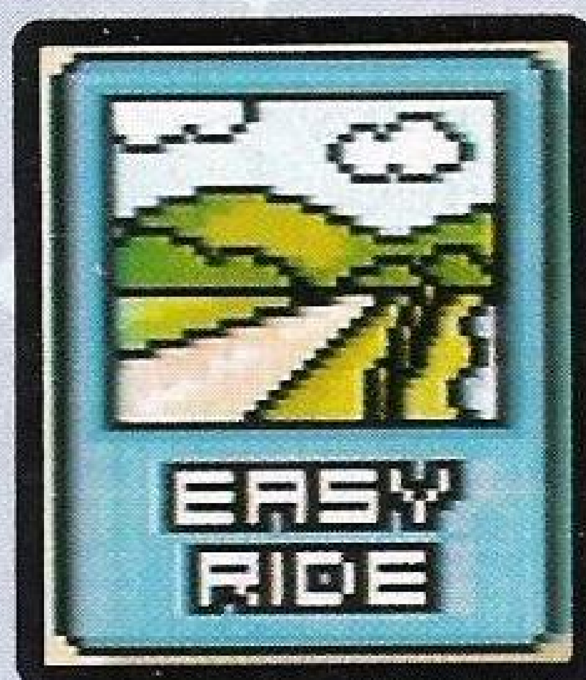


Recuerda que no importa que el tiempo esté a punto de terminarse; trata de llegar con la mayor velocidad posible. Si el tiempo se termina (pero con el empuje que tenías llegas a la meta o Check Point) nuevamente te dan tiempo extra.





EASY RIDE



Es una pista fácil ideal para entrenar tus vueltas y el balance de auto.

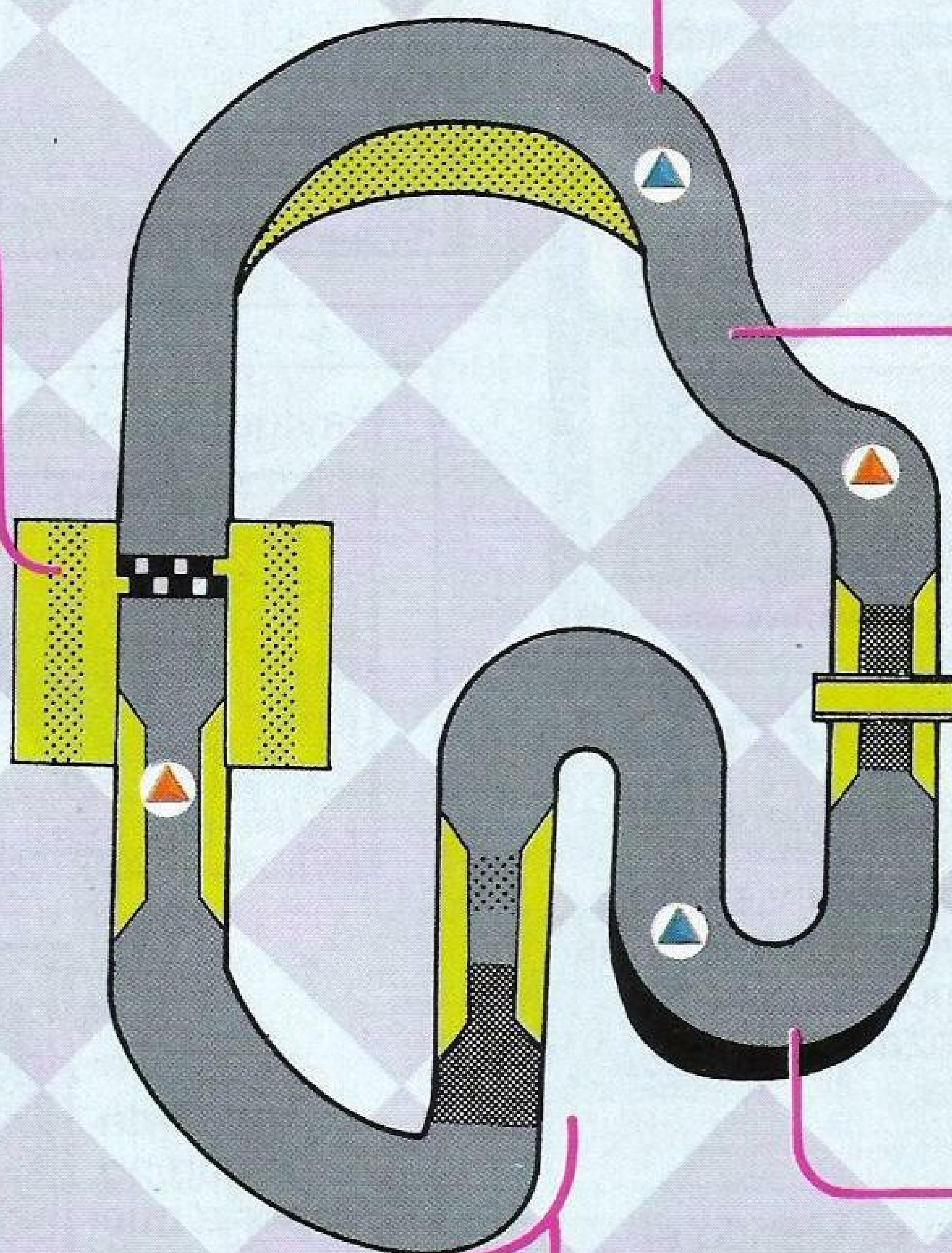




2.- Antes de llegar a las gemas trata de alinearte para tomarlas.



1.- Utiliza Boost para tener una buena salida al menos hasta alcanzar tu velocidad máxima. (esto ejecútalo en todas las pistas).







3.- Al llegar a esta S pásala lo más recto posible. Cuidando de no tocar las orillas (si estás seguro de no tocarlas utiliza Boost para ganar tiempo).

5.- Al caer en esta parte cuida tu balance y para la siguiente curva utiliza el botón R, pero sólo un momento, ya que si te fijas sólo la mitad de la curva está muy cerrada.





4.- Como esta curva es muy cerrada, disminuye tu velocidad un poco y utiliza el botón R.



Si quieres borrar todos tus récords mientrás este la pantalla con el título del juego presiona la siguiente secuencia. **Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha X, Y, B, A.**











Es una de las pistas más lucidas y es donde comienzan los problemas con la parte en forma de canal donde te puedes salir.

AQUA TUNEL



3.- Al cruzar por esta zona de agua tu velocidad máxima baja a 90 Km/h.

Si vas en la perspectiva dentro del coche verás un detalle muy bueno, pues el agua salpica el parabrisas.









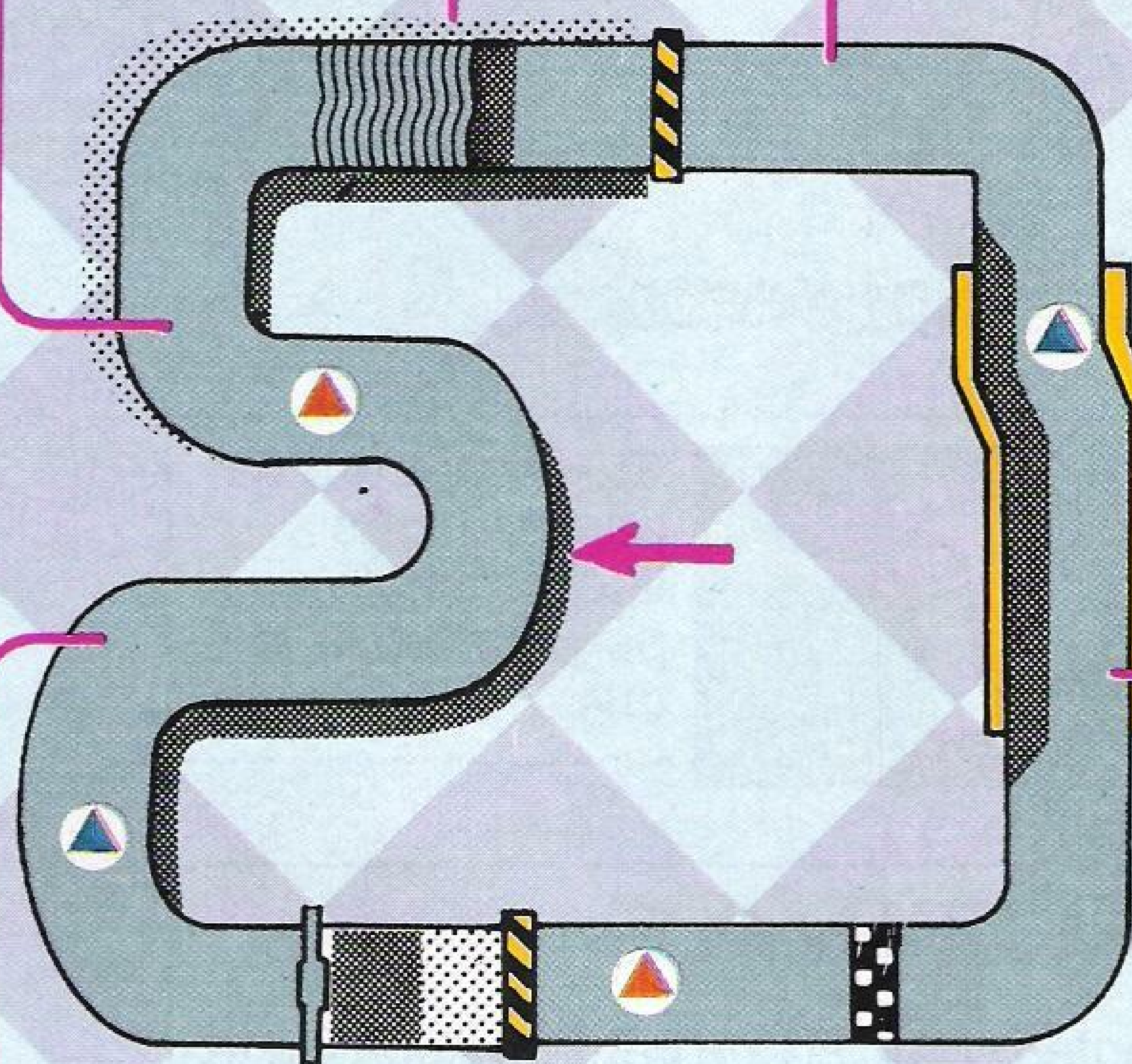


4.- Esta curva tómala usando el botón L. Más adelante hay otras dos curvas casi unidas. También ayúdate con R pero suéltalo un instante; el punto señala con la flecha.

2.- Al terminar la curva presiona abajo para balancear el coche y no perder contacto con el suelo.













5.- Al terminar esta curva es indispensable alinearte para tomar la gema azul y así usar boost en la recta de la meta.



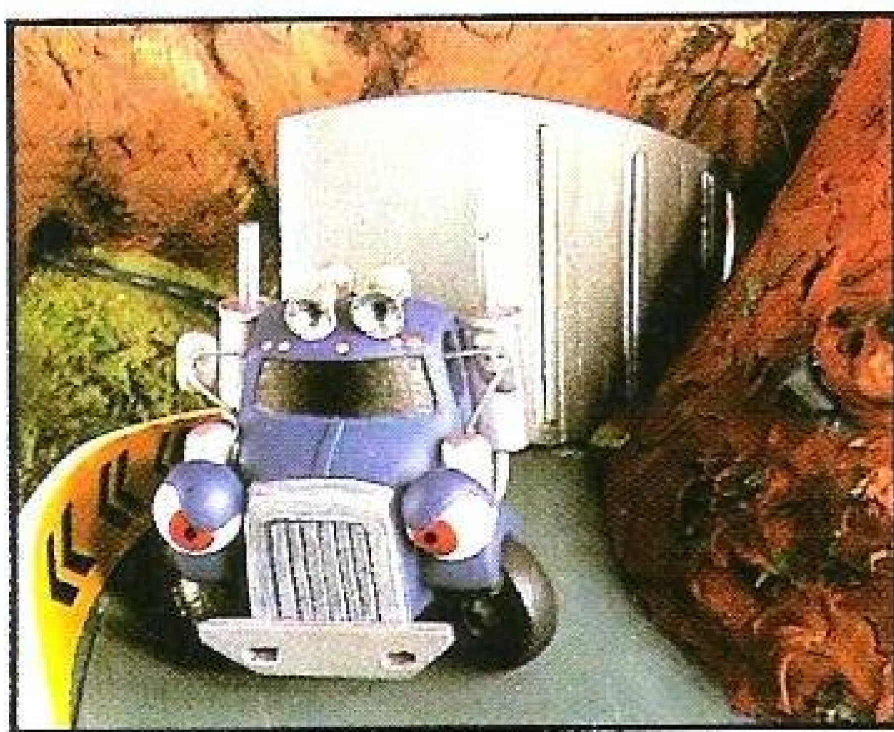


1.- Al llegar a esta zona donde el camino es una especie de canal trata de ir siempre por el centro para evitar perder el control.

Si te orillas demasiado disminuye tu velocidad para no caer al agua.



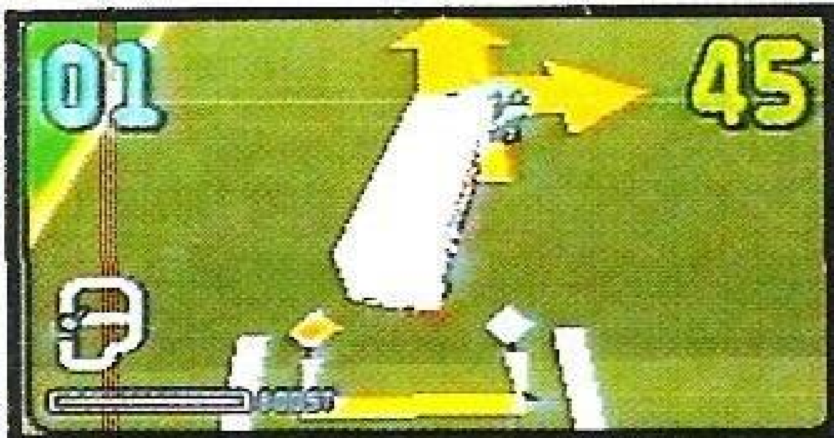




BONUS TRAX

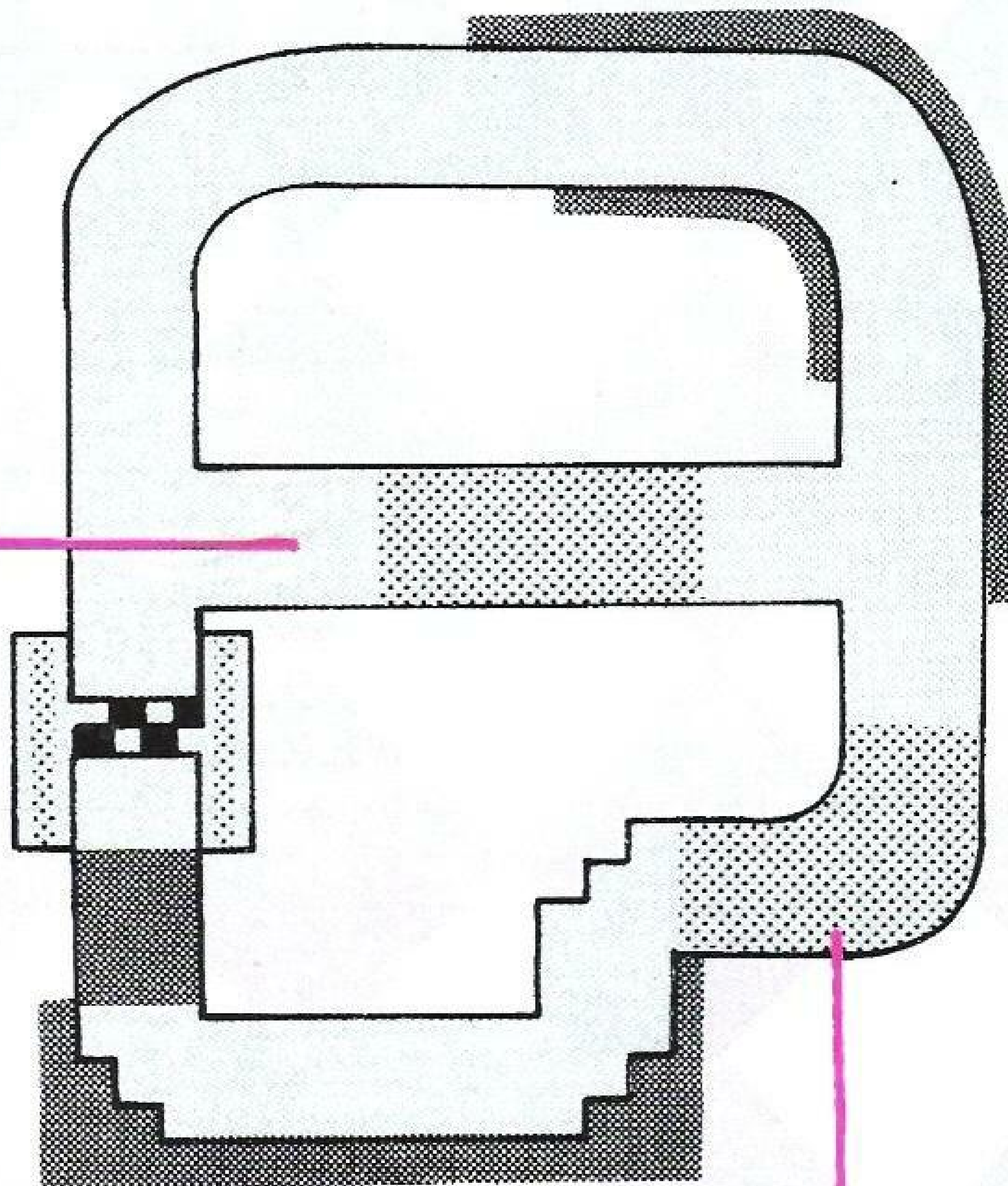
Aquí manejas el trailer y la mejor opción es hacer una o hasta 2 vueltas al circuito, y de paso acumular tiempo extra al pasar entre los banderines.







1.- Al salir de esta curva céntrate lo más pronto posible.



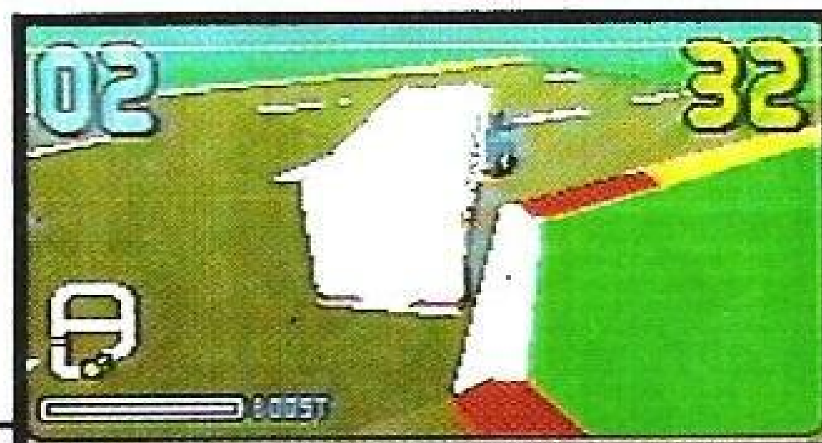






8 En la última vuelta pégate a la derecha para esquivar las rocas que caen en esta parte.





2.- Aquí trata de pasar lo más lineal posible, pero sin tocar la orilla.

1.-Al tomar esta curva utiliza R y pasa lo más pegado a la esquina para no tocar los obstáculos y alinearte con la gema.



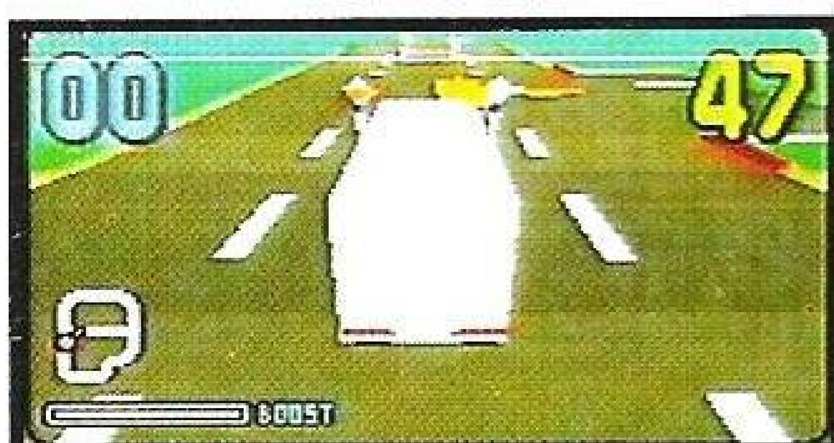




PERSPECTIVAS

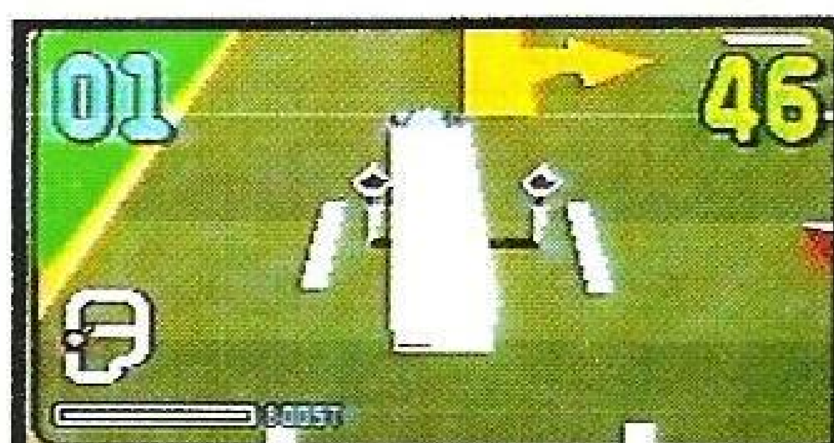
Aquí las perspectivas son diferentes como si una cámara semi fija te tomara.

Esta es como cuando comienzas...



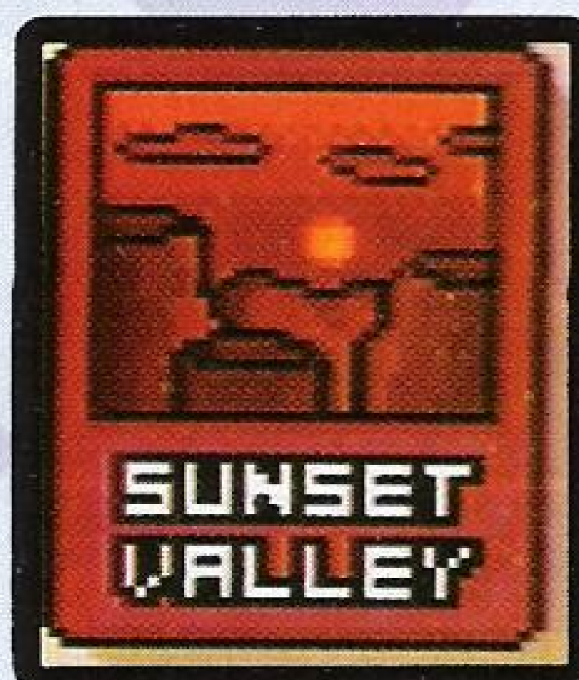
presionando select cambias a esta otra.





Pero hay una tercera que obtienes al presionar L,R y Select simultáneamente.

SUNSET VALLEY



En esta escena cambian las tonalidades dando un efecto de atardecer.



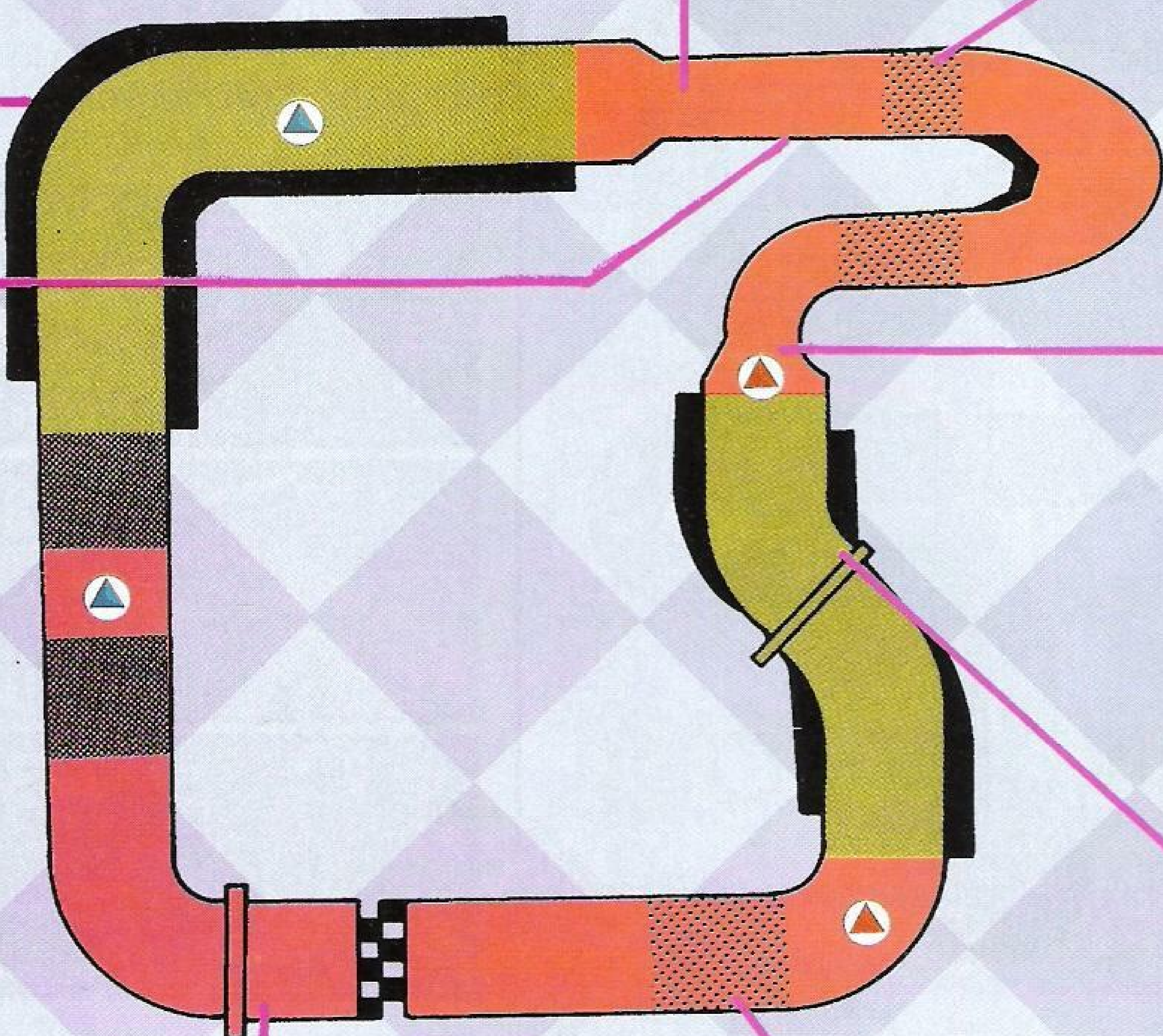
2.- Al llegar a donde se hace angosto el camino céntrate y no hagas movimientos bruscos pues tocar la orilla te restará velocidad.

3.- Justo al terminar de subir esta pequeña cuesta presiona el control hacia abajo para seguir haciendo contacto con el suelo. Ahora utiliza R para dar la vuelta en U. Pero poco antes de terminar la curva suelta el botón R para evitar tocar el muro.









4.- Para tomar esta curva utiliza L por un momento; si te barres y te acercas demasiado al muro, frena un poco para evitar chocar y además para poder tomar la gema roja.







5.- Esta curva tómala un poco abierta ya que hay que dar vuelta al lado contrario casi inmediatamente.







7.- En la última vuelta te das cuenta del porqué de los anuncios.



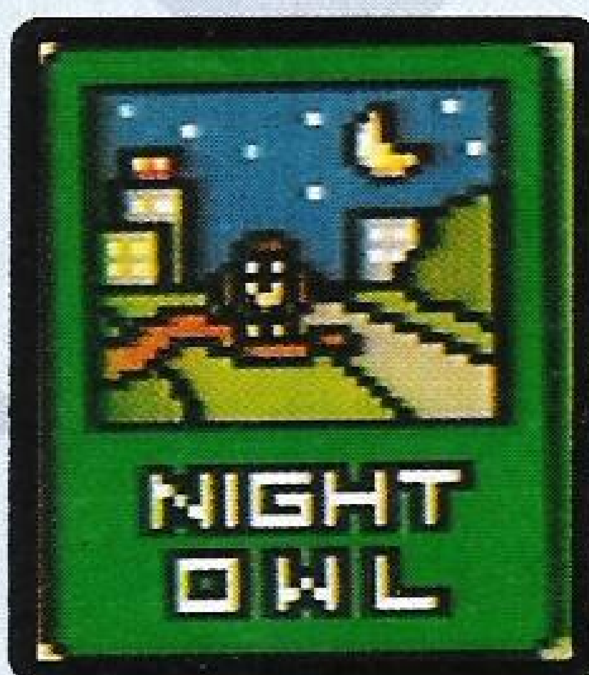


6.- Al dar vuelta aquí trata de salir de la curva pegado al lado izquierdo para esquivar la roca.





NIGHT OWL



Sin duda esta pista es la más difícil de la clase "Novice" por sus caminos estrechos y curvas cerradas

1.- Al llegar a esta pequeña rampa utiliza el salto justo cuando comienza a subir y al caer balancea el carro para caer paralelo al suelo.







2.- En esta curva suelta el acelerador por pequeños instantes, además de usar L para evitar barrerte.







3.- Aquí da un giro cerrado con R pero sólo por un momento para no tocar las orillas cuando se cierra el camino.





4.- Aquí cada vez que pasas, aparece un avión en diferentes ángulos.







5.- Justo al ir bajando presiona el control hacia arriba para caer bien, y al momento de tocar el piso suelta el acelerador y da un giro cerrado presionando R. Justo al salir el anuncio de Kirby de la pantalla suelta R y comienza a acelerar.









6.- Toma esta curva lo más cerrada posible y comenzarás a barrerte, suelta un poco el acelerador para tomar la gema azul.







STUNT TRAX

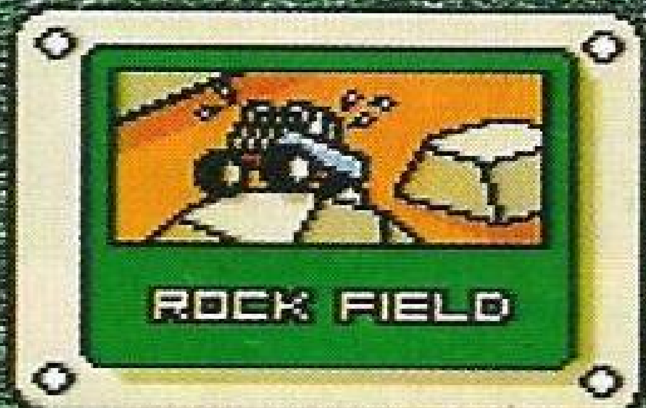
Al principio sólo puedes escoger los circuitos Ice Dance, Blue Like, Rock Field y Up´n Down; así que si quieres seleccionar las 4 pistas de radio control, primero tendrás que pasar las primeras 4 escenas con perfect, para lo cual te damos los mapas de cada escena.

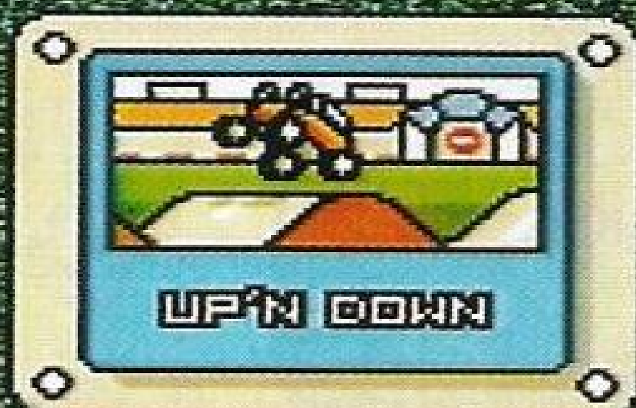
STUNT TRAX











PERSPECTIVAS

Así es como se ve al comenzar...





y para cambiar a ésta, presiona select.

Hay una más que se obtiene presionando L,R y Select simultáneamente.



En las escenas de radio control las perspectivas son diferentes.



Cuando empiezas así se ve...



y puedes cambiar a ésta presionando select.



Recuerda que el vehículo más adecuado es el 4WD.



ROCK FIELD





2.- Esta parte no la pases a gran velocidad, de lo contrario saltarás las estrellas sin tocarlas.

1.- Al comenzar cada área alíneate lo más al centro posible y ya no cambies de dirección hasta terminar el área.





3.- Aquí hay que subir por una rampa muy angosta, así que no hagas movimientos bruscos o caerás.

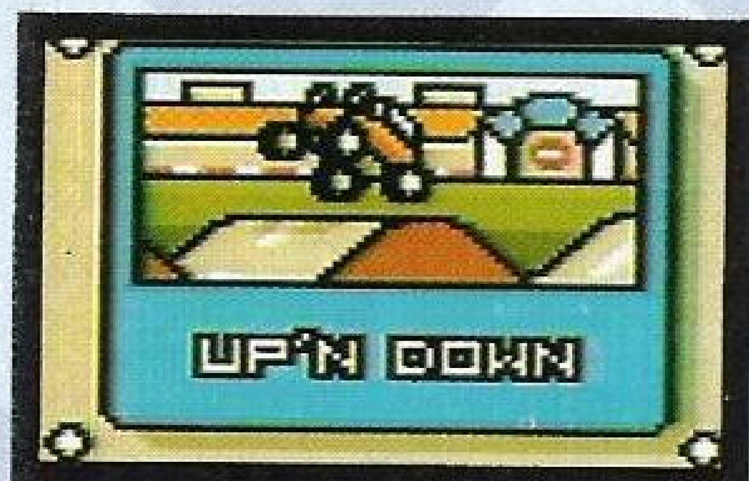








4.- Recuerda que para terminar la escena hay que pasar la línea multicolor que está al final de la rampa.

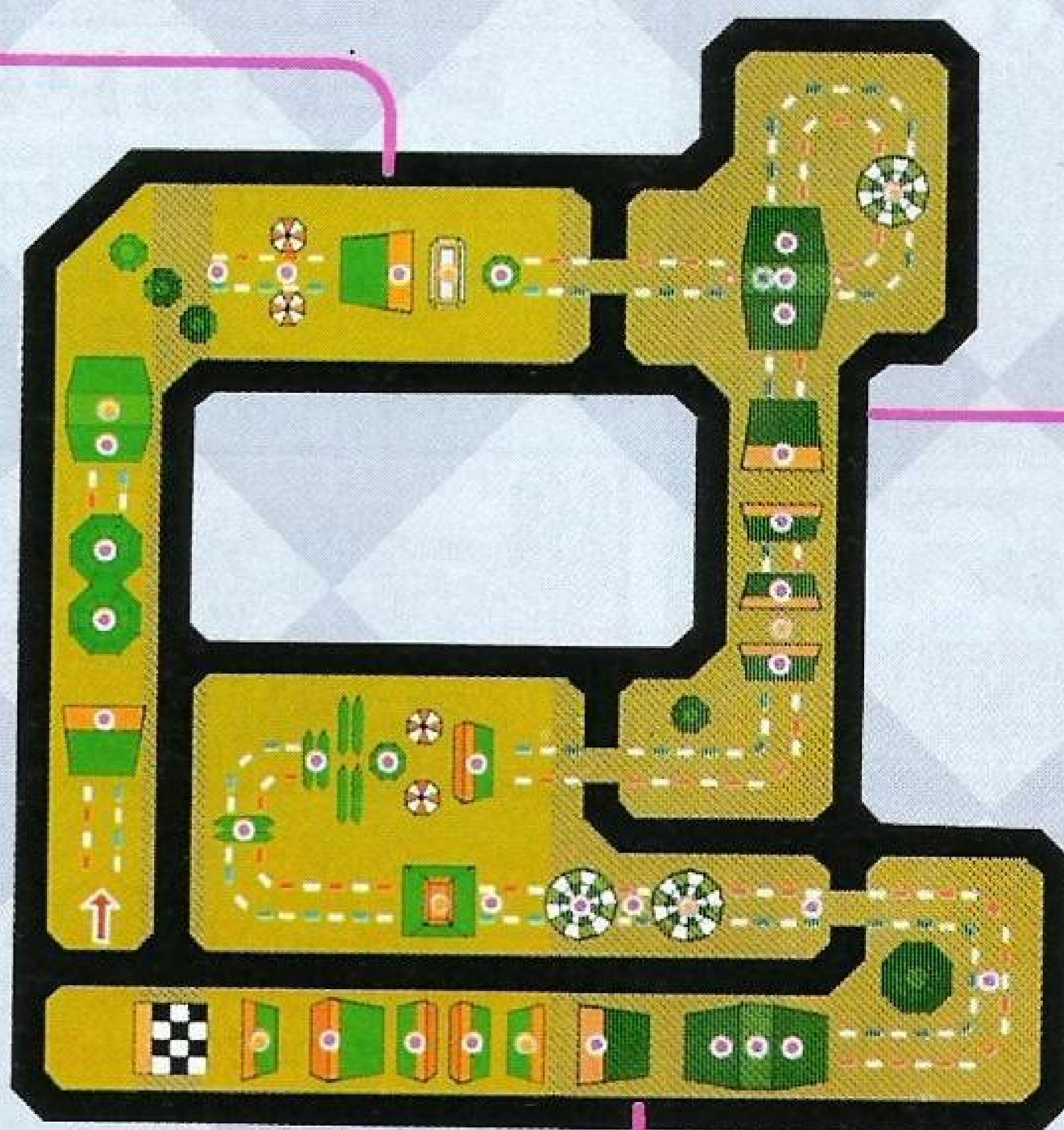
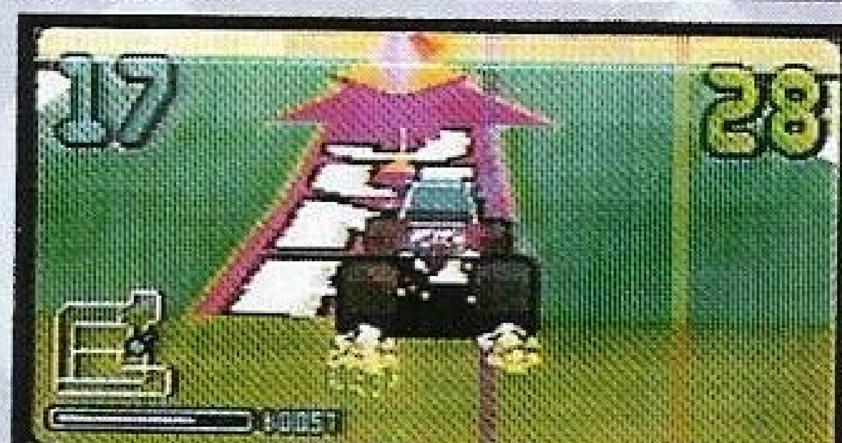


UP'N DOWN




Utiliza el boost antes de llegar a la rampa para alcanzar la siguiente estrella.

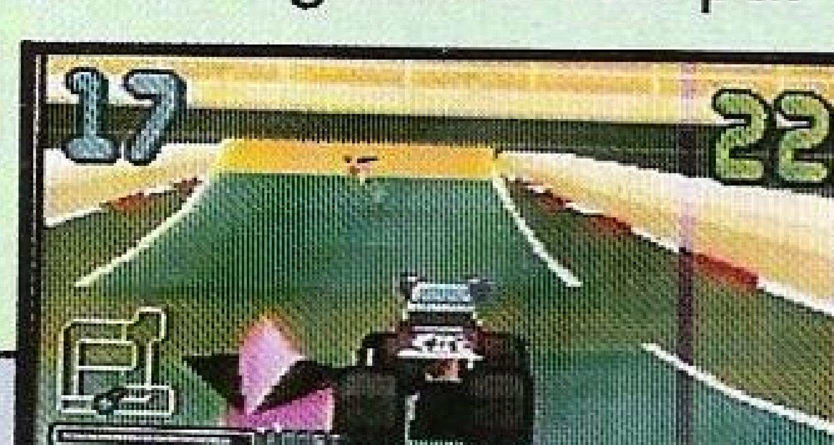




2 Aquí utiliza el boost justo al subir por la rampa, y al salir volando suéltalo. Repite esto en la siguiente rampa.





1 Aquí tienes que utilizar R y después L para hacer una especie de S para tomar las estrellas de ambos lados. Después alíneate para saltar la siguiente rampa con boost.

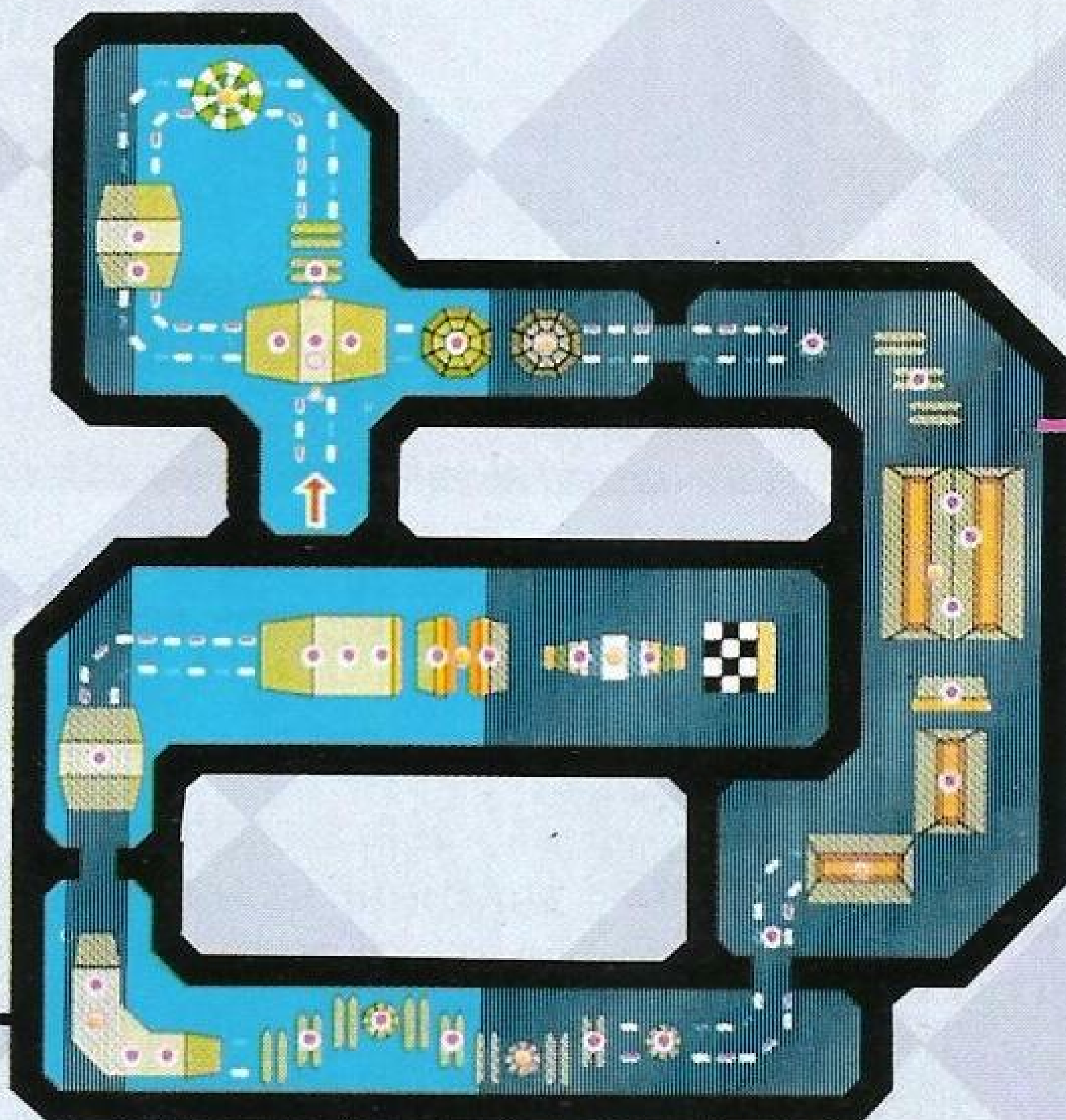




BLUE LAKE




2 En esta curva mantente al centro para evitar caerte.





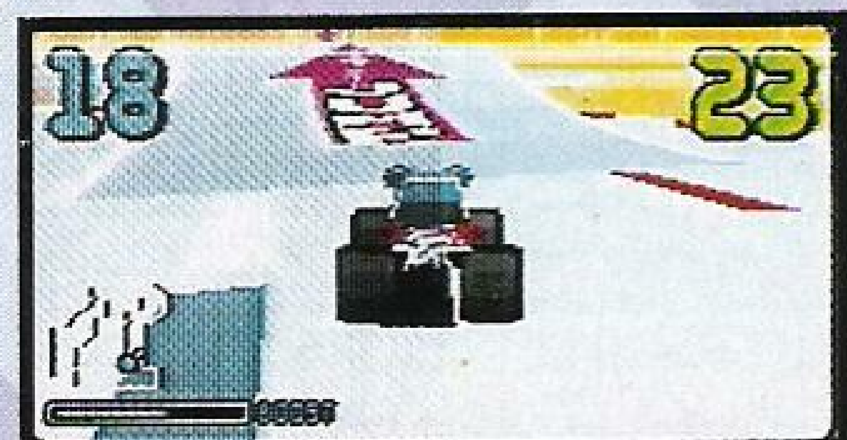

ICE DANCE



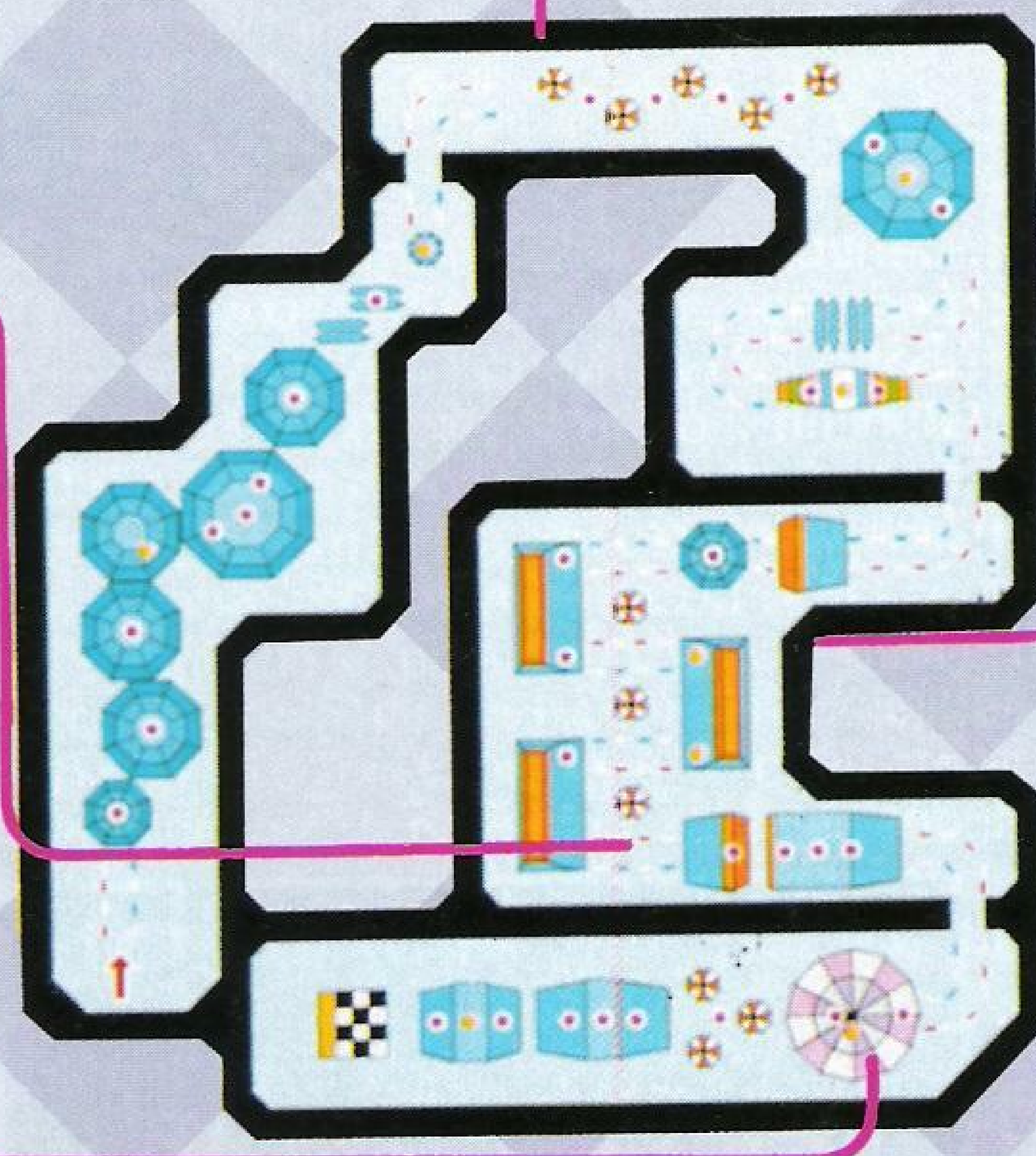



1.-Aquí alíneate, y en cuanto lo logres utiliza boost.

2.- Utiliza L ó R por pequeños momentos para dar giros cerrados y así poder tomar las estrellas.




3.- Alíneate y utiliza boost para saltar la rampa.










4.- Aquí utiliza R para dar un giro cerrado y así poder tomar las dos estrellas.

BATTLE TRAX

Estas son las cuatro escenas donde puedes competir.





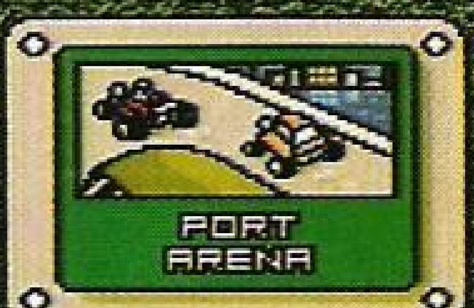

PERSPECTIVAS

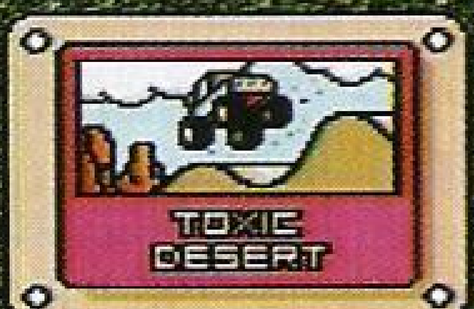



La primera es con la que comienzas, pero puedes cambiarla presionando Select.




Hay una cuarta perspectiva, que obtienes al presionar L,R y Select simultáneamente.



Aquí no hay forma de recuperar "Damage", así que es mejor evitar choques, el boost se recupera poco a poco automáticamente, pero tienes que dejar de presionar Y.











Si no mueves el control poco antes de los 4 segundos después de dar la salida, el CPU controla el vehículo. Esto funciona para los dos jugadores.

INFORMACION SUPERNESESARIA CAPCOM

BONKERS





Dentro de la lista de tradiciones de Capcom podemos encontrar la de hacer videojuegos de todos los shows de TV de Disney, y el de Bonkers no fue la excepción. Bonkers es un Bobcat que trabaja como policía de Toons en Hollywood. Su misión, como es de suponerse, es la de buscar a todos los toons que hayan cometido fechorías y llevarlos a la cárcel; en su búsqueda de criminales él irá a dar a lugares insospechados como callejones, alcantarillas y a los estudios de Disney. Este título de Capcom nos recuerda en mucho a varios juegos hechos por ellos dentro de la misma línea de "side scrolling" o juegos de acción de lado como Aladdin o Magical Quest, pero aun con estas similitudes estos juegos tienen su "encanto especial" (¡hug! qué cursi suena eso pero es una buena forma de definir estos juegos).





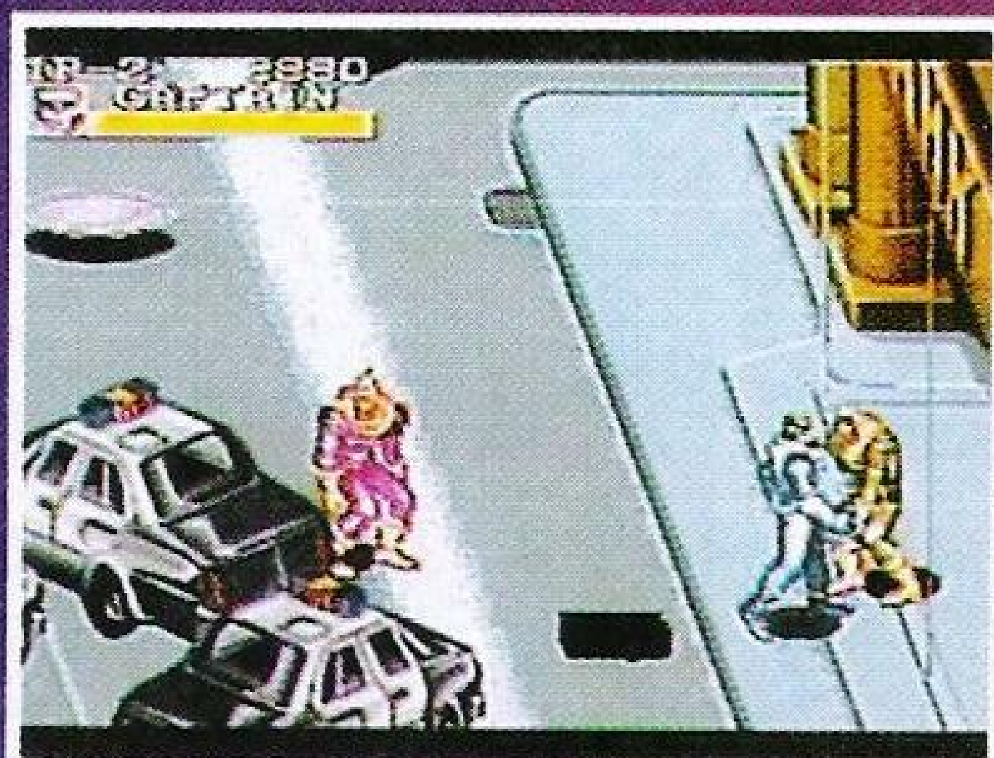


CAPTAIN COMMANDO





Al parecer éste ha sido el año en el que Capcom ha decidido sacar todos sus juegos clásicos de Arcade para el SNES. Después del arribo de juegos como King of Dragons y Knights of the Round, Capcom ya prepara "Captain Commando"; en este título tú te pones al mando de un pequeño grupo de 4 peleadores que han decidido hacerle frente a un poderoso extraterrestre que tiene a su completa merced los gobiernos más importantes de la Tierra y así evitar que él domine completamente el planeta. Este juego fue uno de los iniciadores de la serie de juegos de Capcom de pelea para más de 2 jugadores, y gracias a su experiencia en el manejo de Sprites (que han ganado con la cantidad de juegos que han hecho de este tipo), Capcom ha anunciado que este juego será para 3 jugadores simultáneos. Esto le dará un mayor parecido a la versión Arcade.



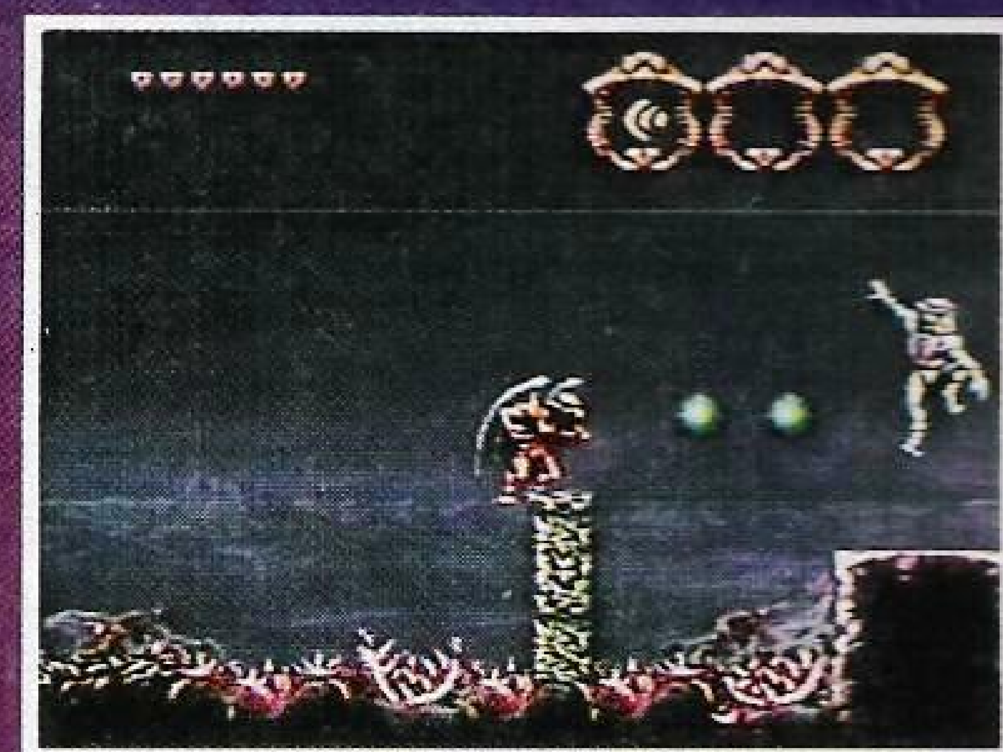


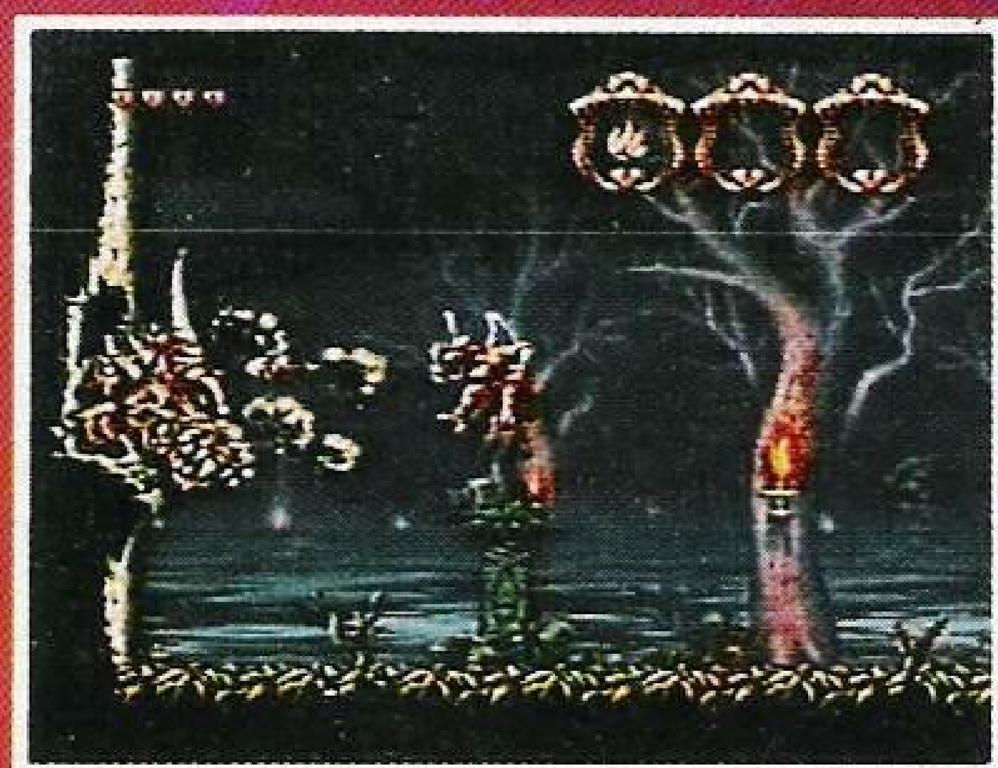


Ya en el número pasado te habíamos comentado de los títulos que prepara Capcom para la segunda mitad del 94; en exclusiva a continuación y como un avance al reporte del CES te hablaremos un poco más detalladamente de cada uno de estos juegos.

DEMON'S CREST



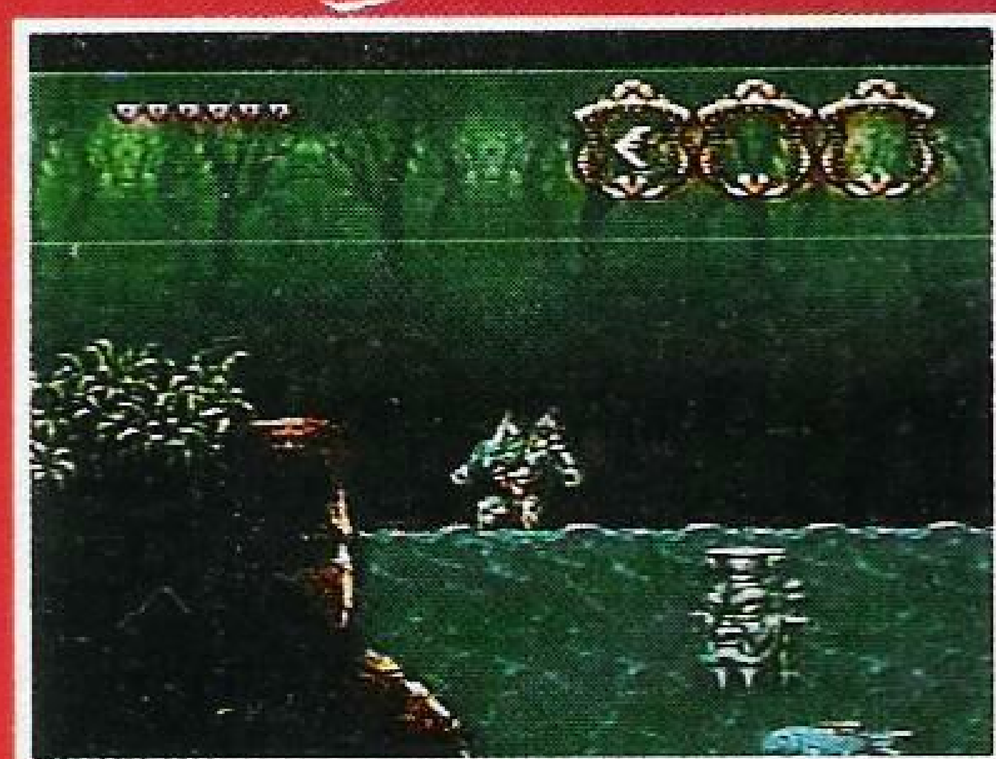




Para los que gustan de juegos menos tiernos, Capcom también ha pensado en ellos y otro de sus juegos para la segunda mitad del 94 es Demon's Crest. En este juego tú diriges a un Demonio de nombre Firebrand para recuperar las joyas de la corona de los demonios, que han sido robadas por alguien desconocido y que si no son devueltas a su lugar, podría ser el fin para el reino de los demonios. *Este juego de acción-aventura presenta un buen reto para todos los jugadores y muchas* opciones, pues aquí las habilidades de Firebrand crecen a comparación de sus anteriores juegos, pues, además de volar y escupir fuego para atacar a sus enemigos, ahora él posee la habilidad de transformarse en diferentes tipos de bestias; cada una con diferentes pros, contras y habilidades únicas para explorar diferentes zonas en cada escena. Siendo éste un juego de Capcom sabemos que está de sobra hablar de lo buenos que son los gráficos pero en especial en este juego están muy resaltados debido al toque de misterio y terror propio del título.



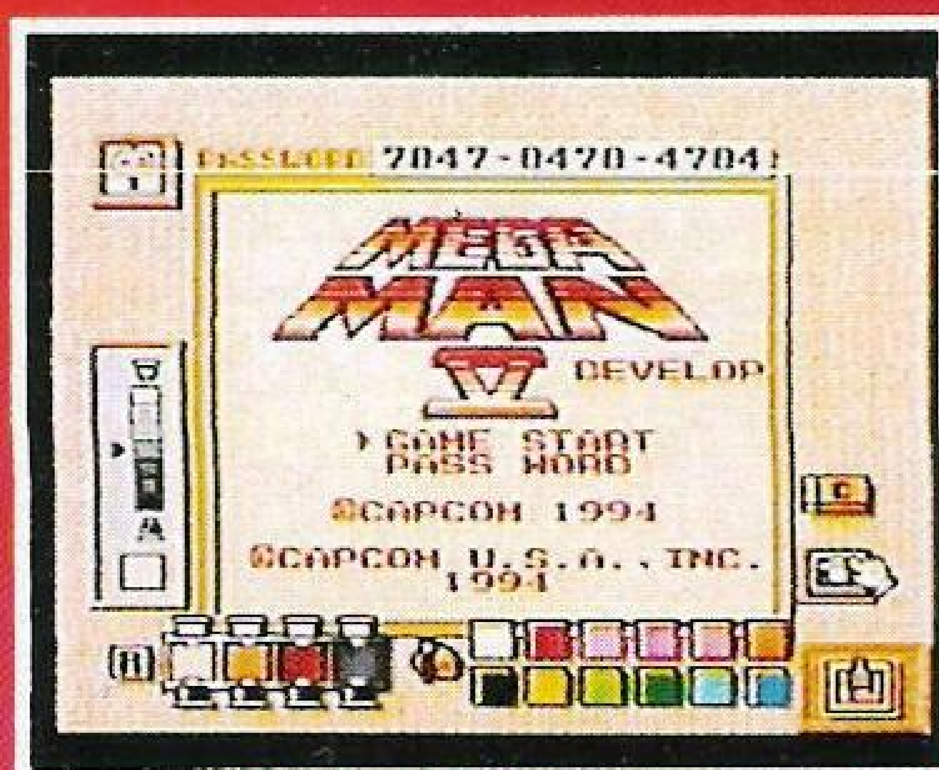


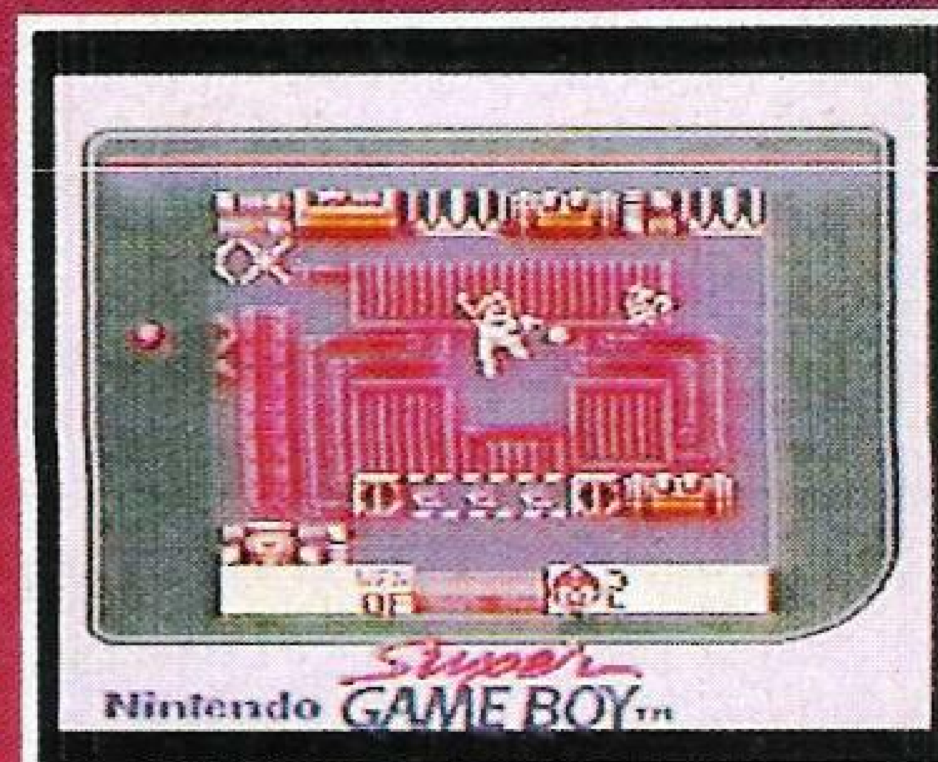






MEGA MAN V

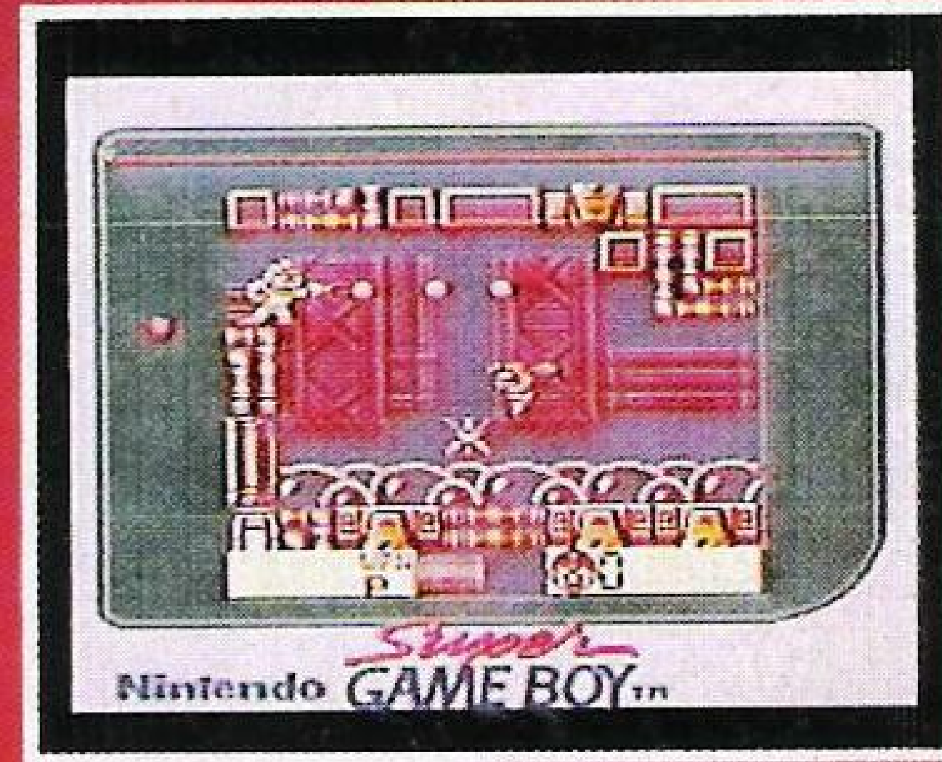




¿Todavía queda alguien que dude de la popularidad de Mega Man? Seis juegos de NES, 1 de SNES y próximamente 5 de Game Boy lo hacen ser el rey de las secuelas pero es porque los jugadores lo piden. Ahora, para variar un poco en el clásico tema Mega Man se debe enfrentar contra un grupo de robots invasores del espacio que han decidido tomar la tierra; una cosa muy fácil de notar en este juego es que los robots a los que Mega Man se va a enfrentar están especialmente diseñados para esta versión así que son totalmente nuevos (no reciclaron robots). Entre las nuevas características típicas de las secuelas de Mega Man vemos que ahora su mega buster ha sido acondicionado para poder arrojar su puño (para jugadas especiales) y en lugar de ser acompañado por Rush, ahora su ayudante será nada menos que un Gato que se supone se llama "Tangle".









THE GREAT CIRCUS MISTERY STARRING: MICKEY AND MINNIE

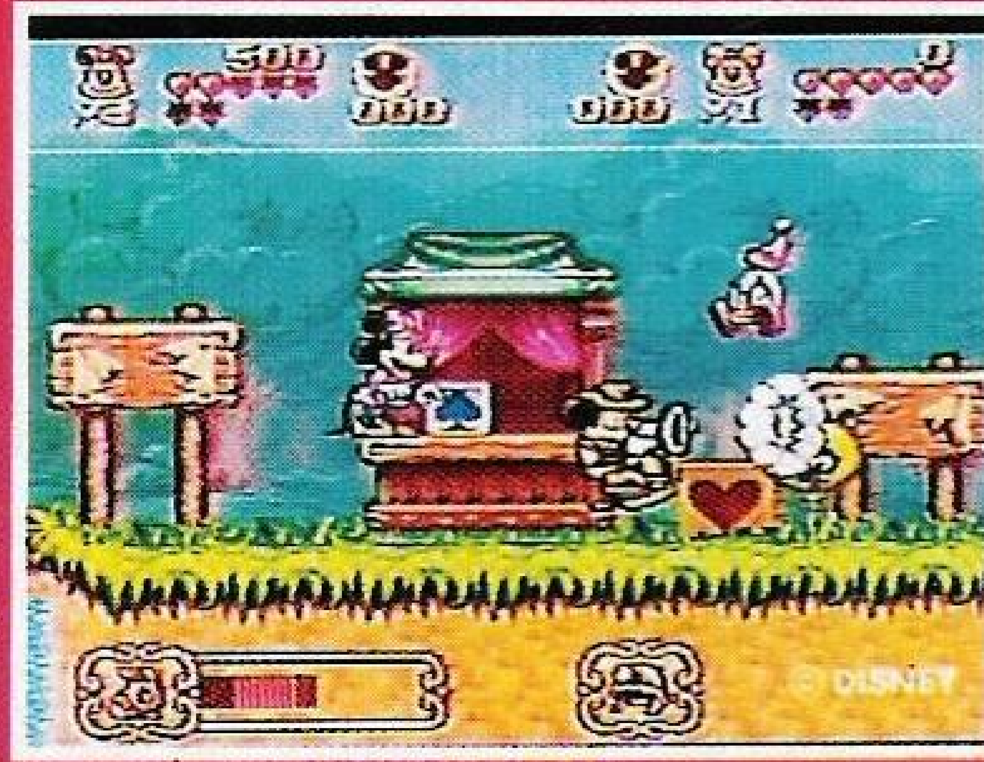


Para una más rápida definición de este juego, se podría decir que es la secuela del Magical Quest, sólo que esta vez es para dos jugadores; en esta ocasión Mickey y Minnie deciden ir al circo que se ha instalado cerca de sus casas, sin sospechar que esto sólo era una trampa que el maléfico Pedro el Malo les ha puesto. The Great Circus Mystery es un gran juego que va más allá de lo que Capcom hizo en The Magical Quest y, para empezar, una gran opción fue la de hacer que el juego sea de dos jugadores simultáneos, ya que le agrega una dósis más de emoción y creatividad para jugar; otra opción que fue mejorada es la de los trajes mágicos, pues en Magical Quest sólo eran 3 y en este juego habrá mucho mas variedad de ellos. Dentro del aspecto de gráficos y música hubo un gran avance como era de esperarse y otra nueva opción que es bienvenida es la de password, pues el juego es un poco más largo que el Magical Quest. Este es un juego al que debes estar muy atento dentro de pocos meses, pues si tú pensaste que el MQ era un juego excelente debes esperar a ver éste que es muy superior en todos aspectos.











Entre otras cosas te podemos decir que Capcom está planeando introducir a los Estados Unidos la serie de dibujos animados de Mega Man; esta serie se planea sacar al aire en el tercer cuarto del 94 en E.U. y está compuesta por 30 capítulos en donde Mega Man se enfrenta a los robots creados por el genio maligno del Dr. Wily; según el demo que pudimos ver, esta serie de dibujos animados promete ser muy buena en cuanto a dibujos además de que tiene mucha acción. Desconocemos si la serie vaya a llegar a México pero si en la TV se atrevieron hace poco a pasar el "Captain N" sería un error no ver Mega Man en el futuro. Además, al parecer, el juego de Rock Man 7 en América lo piensan distribuir con el nombre de Mega Man X 2.







Otro anuncio reciente dentro de Capcom fue la compra de los derechos de los X-Men para hacer un videojuego para el SNES. No se especificó la fecha de salida ni el número de megas o siquiera qué tipo de juego va a ser, pero ya es un hecho que van a trabajar en él.

Rte. Manuel Vera Rodriguez
Prol. de la 3 sur 6377
col. Bugambilias
C.P. 72450
Puebla, Pue.



Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838
col. Del Valle Mexico D.F
C.P. 03100



POR AVION

Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Colonia del valle
C.P. 03100 Mexico
D.F.



CORREO AEREO VIA AIR MAIL

CLUB NINTENDO
Pestalozzi #838 col. Del valle
México, D.F. C.P. 03100



PAR AVION

REVISTA "CLUB NINTENDO"
PESTALOZZI # 838
COL. DEL VALLE
MÉXICO, D.F. C.P. 03100





Liverpool # 44
Col. Juarez
C.P. 06600
México, D.F.









CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838
Colonia Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.

POR AVION VIA AIR MAIL



Pestalozzi #838
Col. Del Valle
México, D.F.
C.P. 03100

Club Nintendo
Pestalozi N. 838
Col. Del Valle
C.P. 03100
MÉXICO D.F.






CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838
Col. del Valle C.P. 03100
México D.F.

Bad
Mr.
Frosty

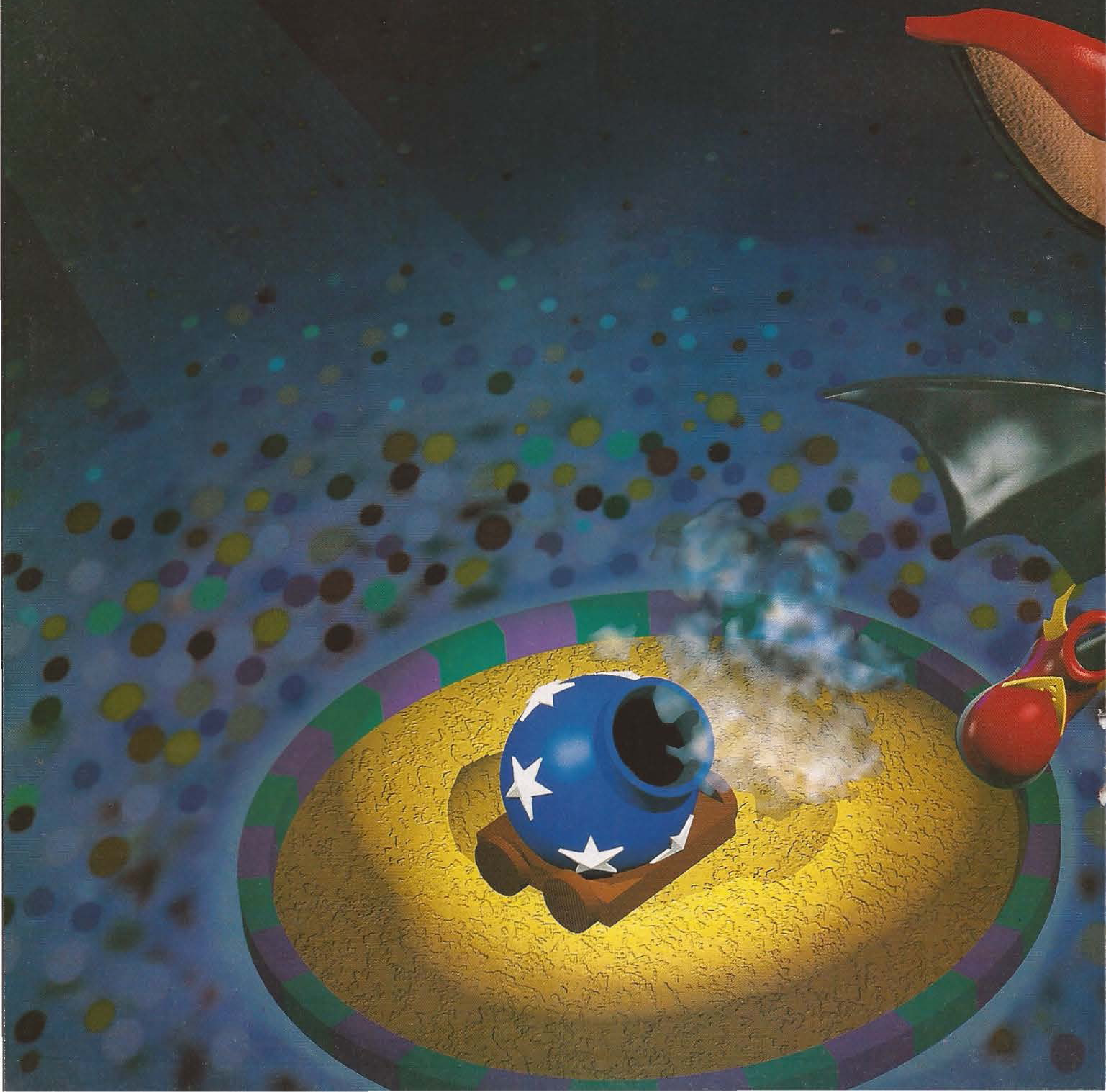


Clay
Fighter

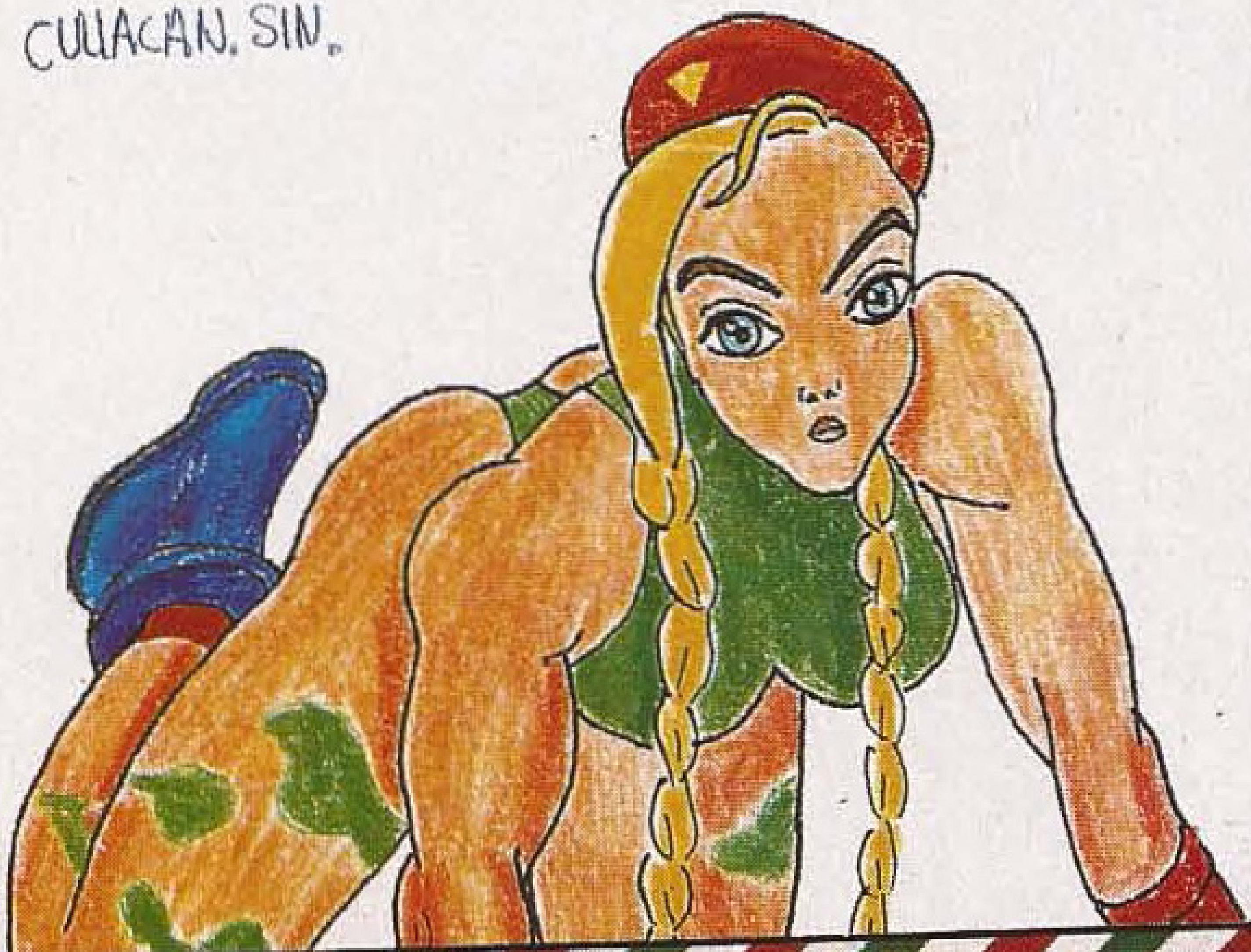




AERO THE ACRO-BAT




CLUB



REVISTA: CLUB
PESTALOZZI # 8
COL. DEL VALLE
MEXICO, D.F.
C.P.

Rte. José Miguel Rodrigo Chávez
Calle 2 #2074 Col. Fovissste
Mazatlán, Sinaloa C.P. 82159



Pestalozzi #838
Col. Del Valle
México, D.F.
C.P. 03100
CORREO AEREO
VIA AIR MAIL







TIRSO GONZALEZ ALAM





Edgar Fernando Valles Pulido
Coronado # 300
Nombre de Dios, Dgo.
C.P. 34840



CORREO AEREO
Liverpool #44 Col Juárez
México, D.F. 06600
AIR MAIL

2° Concurso de Aniversario
Club Nintendo
Liverpool #44 COL. Juárez
México DF
Codigo postal 06600



PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL

Destinatario
Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838
Col. del valle
C.P. 03100
Mexico D.F



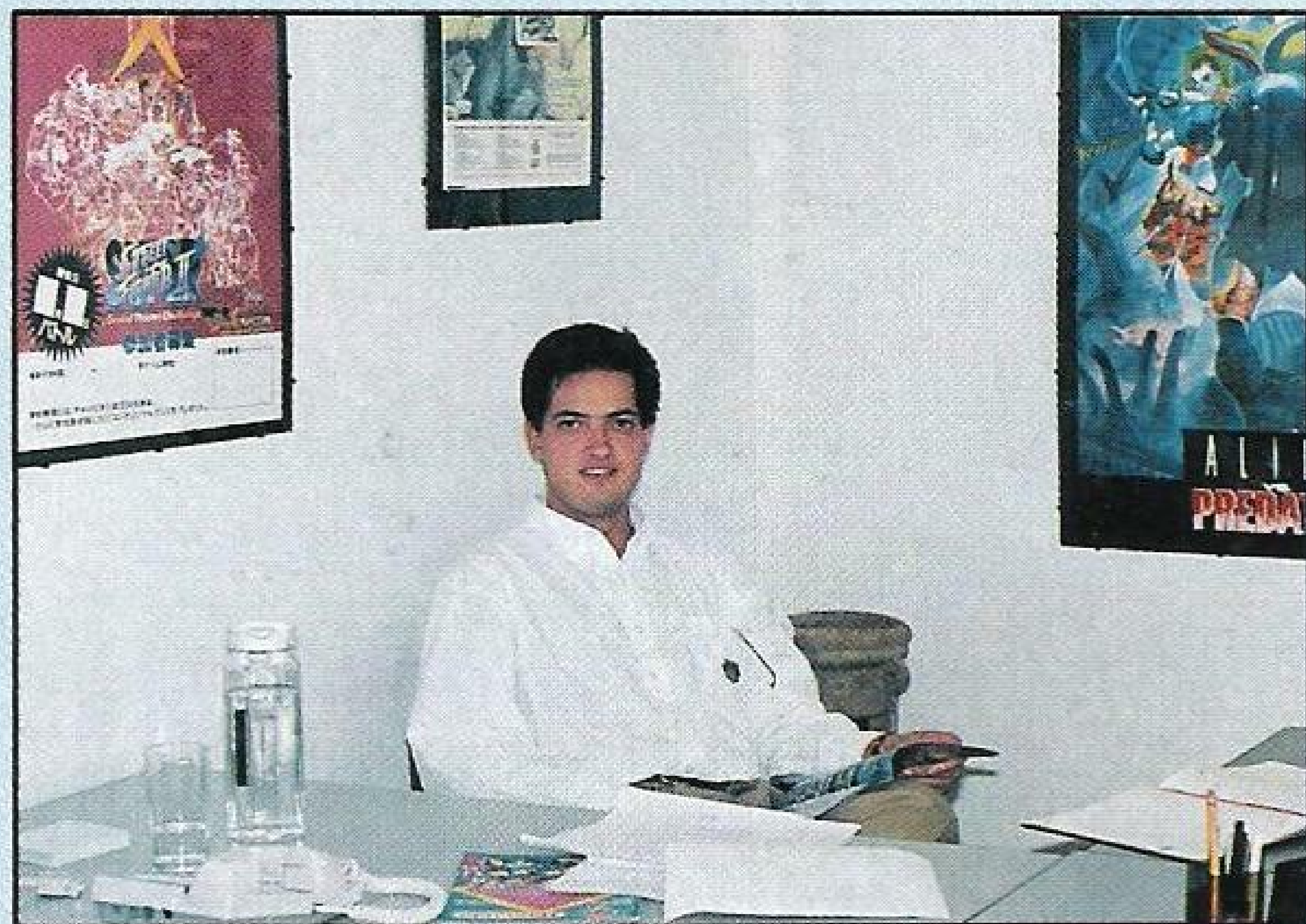
POR AVION – VIA AIR



Dr. MARIO
Revista CLUB Nintendo
Pestalozzi #838
Col. Del Valle
Co. P. 03100 Mexico D.F

el control de las Celebridades

Un nuevo amigo de Club Nintendo es Luis Morales, Gerente de Mercadotecnia de Capcom México, a quien decidimos entrevistar en este Control de las Celebridades por todo lo interesante que tiene para los videojugadores mexicanos.



¿Cuándo llegó Capcom a México?
Bueno, Capcom ha tenido presencia en México desde que se inició la fiebre del videojuego en este país, tanto en productos caseros como de Arcadia. De hecho, nuestros productos fueron muy bien aceptados desde un principio y estoy seguro de que no hay videojugador que no haya jugado por lo menos una de las versiones de Street Fighter.

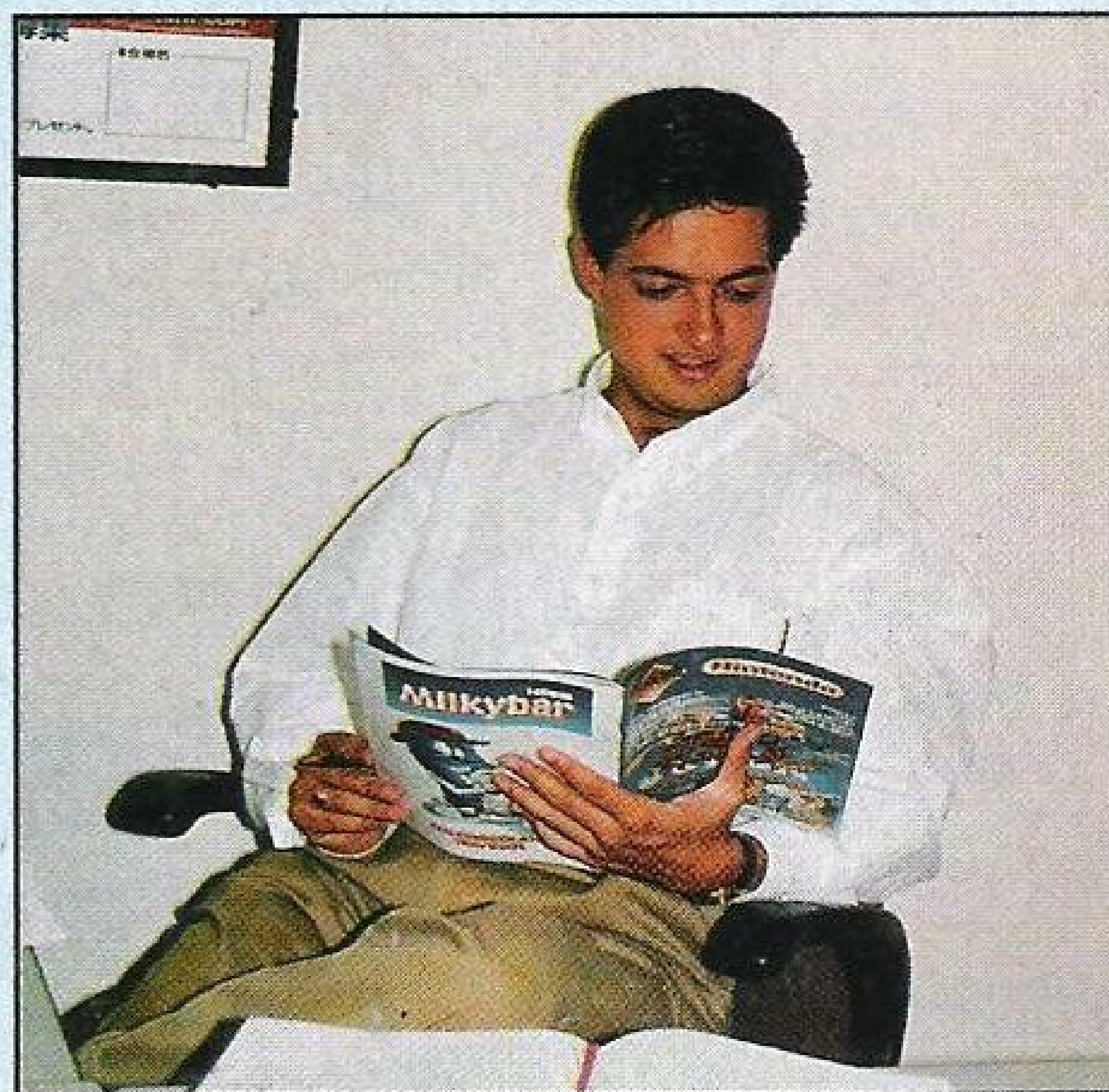
¿Cuál fue la razón por la que Capcom decidió instalarse definitivamente en México?
No hay duda de que si Capcom está en México es porque existe un mercado de expertos videojugadores muy importante y estamos trabajando para satisfacer sus más altas expectativas. Estamos en un país con un alto número de videojugadores, este es un mercado al que se le había puesto muy poca atención, sin embargo, no hay duda de que es un grupo muy dinámico siempre en busca de nuevos retos y con características muy particulares y diferentes a las de los videojugadores de otros países. En Capcom estamos conscientes de la gran importancia de este mercado y estamos aquí para acercarnos a ellos, atender sus requerimientos específicos y divertidos juntos con cada nuevo producto. De hecho, nuestro objetivo principal es beneficiar a todos los aficionados al videojuego.

¿Y cómo van a lograr esto?
Sabemos que aquí hay un mercado muy exigente y por eso queremos ofrecerles los videojuegos más novedosos: tramas dinámicas, nuevos personajes, poderes más impresionantes y ante todo, mayor calidad a través de tecnología de punta. Además, la oficina de México tiene el objetivo de traer los juegos al mismo tiempo que se lanzan en otros países, mostrando más novedades en menos tiempo que anteriormente.

Desafortunadamente hemos visto, sobre todo antes, mucha piratería ¿Qué piensa hacer Capcom México?
Uno de los pasos fundamentales para lograr nuestros objetivos es el combate a la piratería. Todos los videojugadores saben que este es uno de los mayores problemas tanto en sistemas caseros como en Arcadias. Estos productos no tienen la misma calidad ni ofrecen ninguna garantía para sus usuarios que generalmente quedan inconformes con el producto. Capcom tiene el firme propósito de crear en México un mercado más honesto y más limpio, lo que significa una ventaja para los videojugadores.
La piratería surgió desde hace muchos años. Las empresas productoras de videojuegos no sabíamos la gran importancia que tenían nuestros productos aquí, por lo que los videojuegos comenzaron a llegar a México a través de copias que se vendían muy caras, no eran tan buenas o se descomponían fácilmente y esto contribuyó a que se creara una imagen negativa del mercado. Lo bueno es que hay compañías como Nintendo, que han logrado grandes avances en este sentido dentro de los sistemas caseros, y ahora nosotros pretendemos hacer lo mismo dentro del área de Arcadias... estoy seguro de que juntos podemos mejorar mucho la imagen de estos productos, ¿no?

¡Claro que sí! Estamos seguros que muchos lectores piensan igual.
Hablando de imagen... Hay quien dice que los videojuegos son nocivos para los niños y jóvenes ¿Tú que opinas?
Yo estoy seguro de que no. Los videojuegos pueden ayudar mucho a los niños y a los jóvenes a desarrollar habilidades de destreza, lo que sucede es que hay chicos que abusan y ocupan todo su tiempo frente a la máquina. Es como todo, lo importante es no exagerar y aprovechar el juego para divertirse y pasar un buen rato pero sin descuidar sus obligaciones y haciendo algún deporte.

¿Tiene Capcom algún plan para apoyar a los videojugadores?
Sí, ¡Claro! tenemos grandes proyectos para ponernos en contacto con ellos y establecer líneas más directas de comunicación con los videojugadores: estamos ideando algunas formas para hacerles llegar todos los tips y recomendaciones posibles, nos encontramos organizando un torneo y estamos abiertos a todas las sugerencias que quieran darnos. Además, no sólo tenemos planes para apoyar a los chicos aficionados a los videojuegos, Capcom también está programando destinar una parte de sus ingresos a obras de beneficiencia para gente necesitada, es decir, cada vez que tú compres un cartucho de Capcom o jueges en Arcadias, una parte de esos ingresos se destinarán a obras de caridad.
Como te he platicado hay muchos planes... en cuanto a nuevos juegos pronto saldrán nuevos productos al mercado tanto para Nintendo como para Arcadias... yo sólo le digo a los lectores de la revista que esperen buenas noticias, se las haremos saber a través de nuestros amigos de Club Nintendo.
Pues también Club Nintendo abre su buzón para que cualquier duda, sugerencia o comentario sobre Club Nintendo que llegue a nuestra oficina, te la hagamos llegar. Nuestra dirección es: Pestalozzi # 838, Col. Del Valle México, D.F. 03100
Marca tus cartas a CAPCOM MEXICO



el taller de LUIGI

Al poner el R.F.SW en mi SNES hasta adentro de la consola no se ve nada de imagen y si lo saco para que nada más quede flojo se ve imagen con lluvia ¿Qué pasa?

Luis Antonio Fraire Murguía
Culiacán, Sin.

Definitivamente tu R.F.SW está dañado y lo debemos revisar para repararlo, si quieres mandar tu consola también lo puedes hacer para checarlos juntos. Al final de la sección encontrarás cómo y adónde lo debes mandar y cómo hacer tu pago o si tienes garantía mándala.

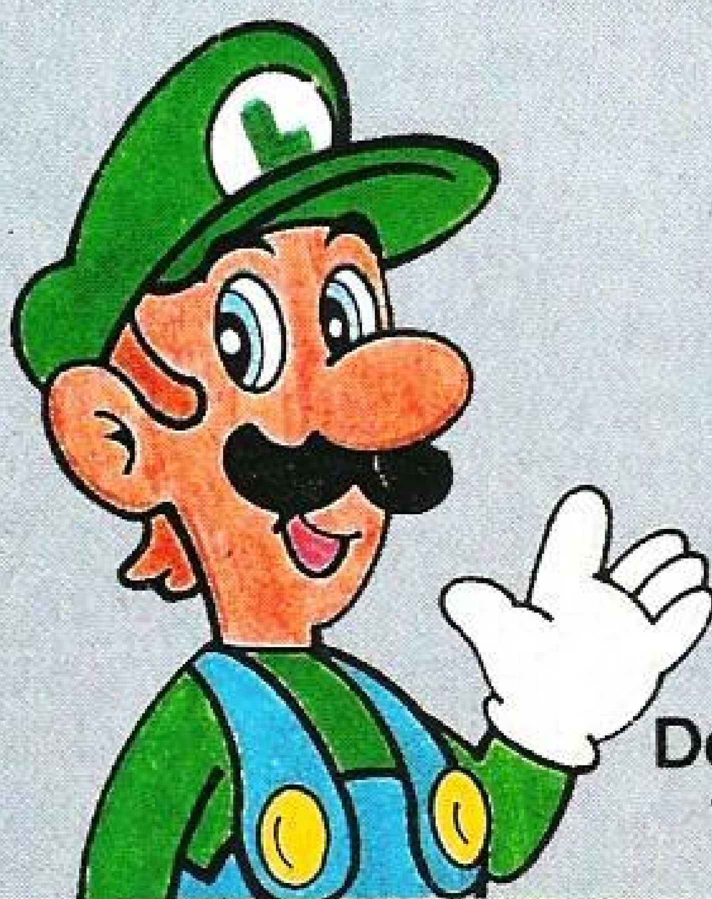
¿En el Taller de Luigi se venden cartuchos, revistas y accesorios de Nintendo?

José Luis Gómez
Epamea, Son.

Sí, vendemos todo tipo de accesorios para NES, Super NES y Game Boy, además te ofrecemos una variedad muy amplia de cartuchos, equipos y revistas.
Recuerda que el Taller de Luigi es el único Centro de Servicio por parte del importador Oficial de Nintendo en donde te ofrecemos Calidad y Garantía en todas las reparaciones.

Nos han escrito preguntándonos si el NES ó el SNES afectan a sus televisores.
A esto les puedo contestar que pueden usar sus videojuegos con toda confianza en sus televisores de cualquier marca y de preferencia hasta 27 pulgadas de tamaño.
Pero no intenten ponerlo en pantallas gigantes de retroproyección, ya que pueden manchar los cañones internos, porque no son iguales los sistemas.

Para todos los que quieran mandar sus equipos a reparación haganlo a:
Paseo de la Reforma No. 250 2° Piso
Despachos 210 y 211 Col. Juárez,
México, D.F. C.P. 06600
Tels.: 208-10-23 y 208-40-57
Te enviaremos tu equipo sin costo por mensajería especializada, no olvides incluir tu teléfono, dirección completa y código postal.





LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

porque le orienta en los más disímiles campos.

Desde automóviles, botes, electrónica... hasta inventos, "hobbies", fotografía y proyectos prácticos.

Lea cada mes

Mecánica Popular

LA REVISTA PARA EL COMPRADOR SELECTIVO

METROID™

Más que un título viejo, Metroid es un gran clásico para el Nintendo. Aquí te damos la ruta para tomar todos los missiles y demás armas hasta terminar el juego.

BRINSTAR



1- ROUND BALL
Al tomar este item ya puedes transformarte en una bola con sólo presionar el control hacia abajo y así poder pasar por huecos pequeños. Pag. 47



3-LONG BEAM. Con este item tu disparo tiene mayor alcance. Pag. 47

67

HACIA TOURIAN

3

LONG BEAM

A

ENERGY TANK

10

1

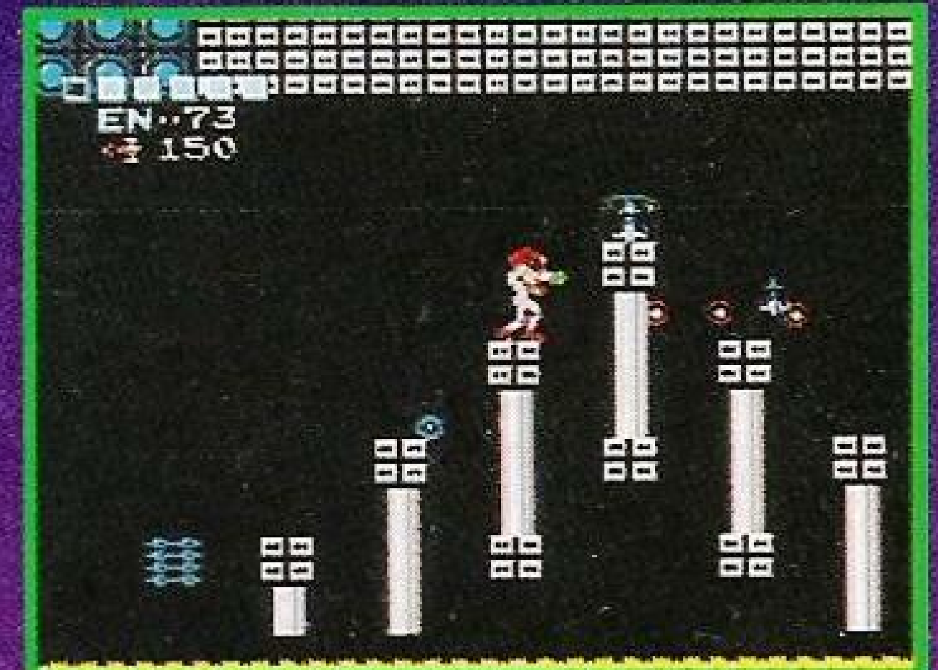
ROUND BALL

10-ENERGY TANK. Congela al enemigo para utilizarlo como base, dispárale al techo para descubrir el tanque y después tomarlo. Pag. 47





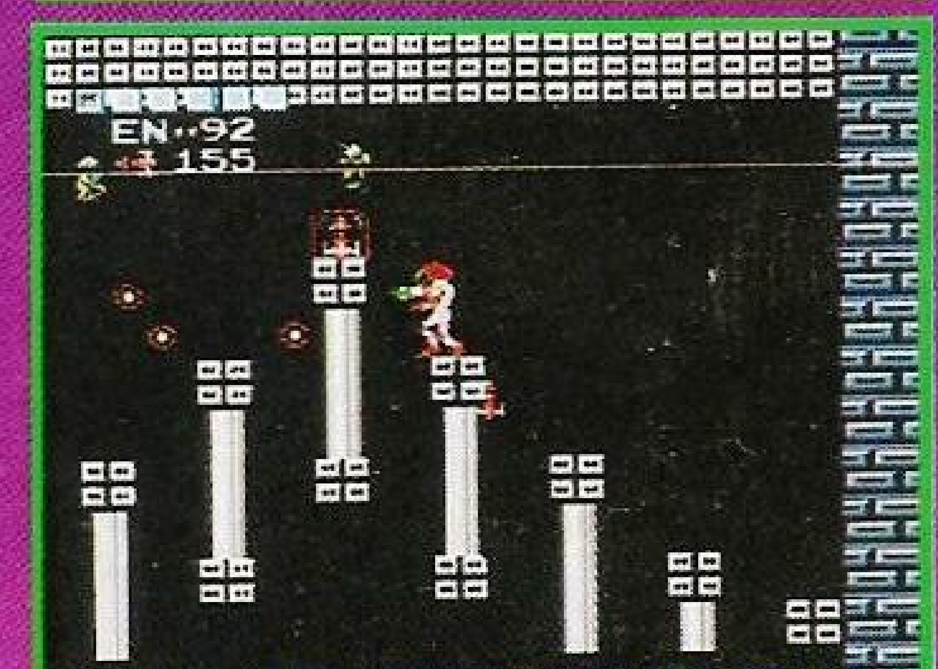
67- Ahora dispárale a las estatuas de los jefes para que se forme el puente que te permite llegar a Tourian. Pag. 46



54-MISSILE



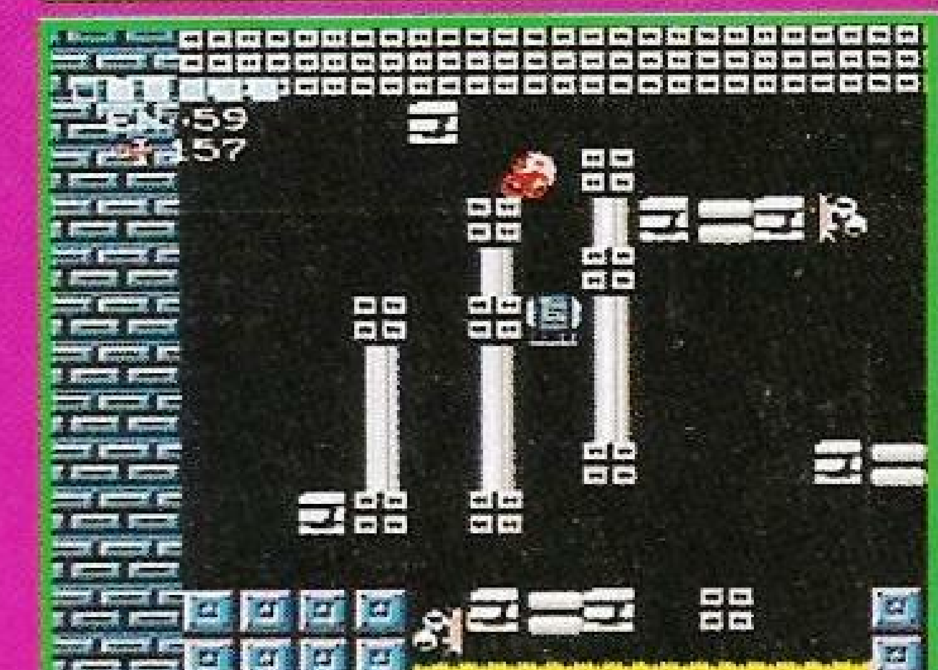
55- Utiliza unas bombas para entrar por el hueco y seguir avanzando a la izquierda.



56-MSSILE



57- Usa una bombas para abrir camino hacia la derecha.



58-ENERGY TANK

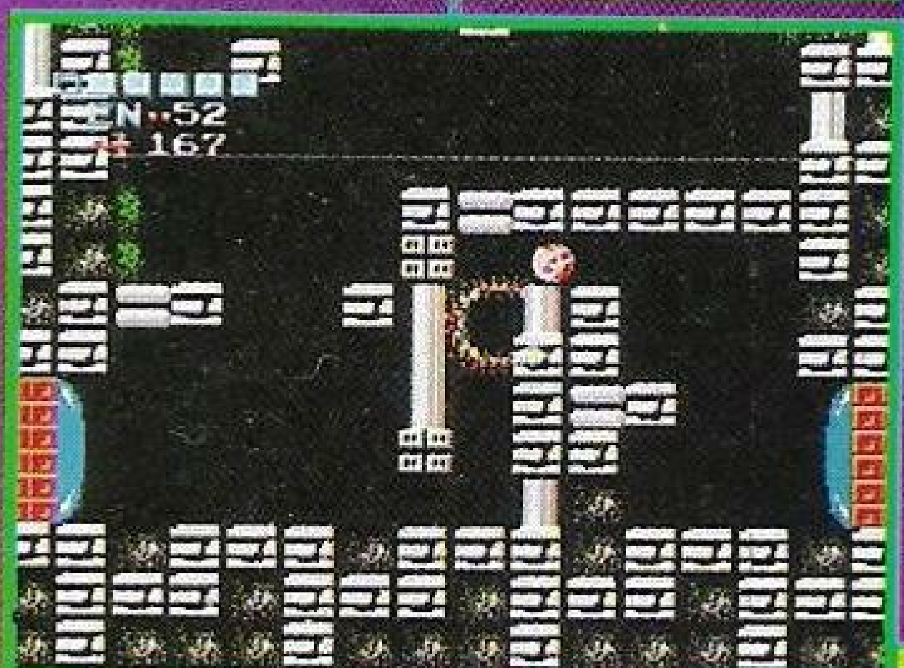
KRAID´S HIDEOUT



59- Déjate caer por esta parte; el piso es falso.



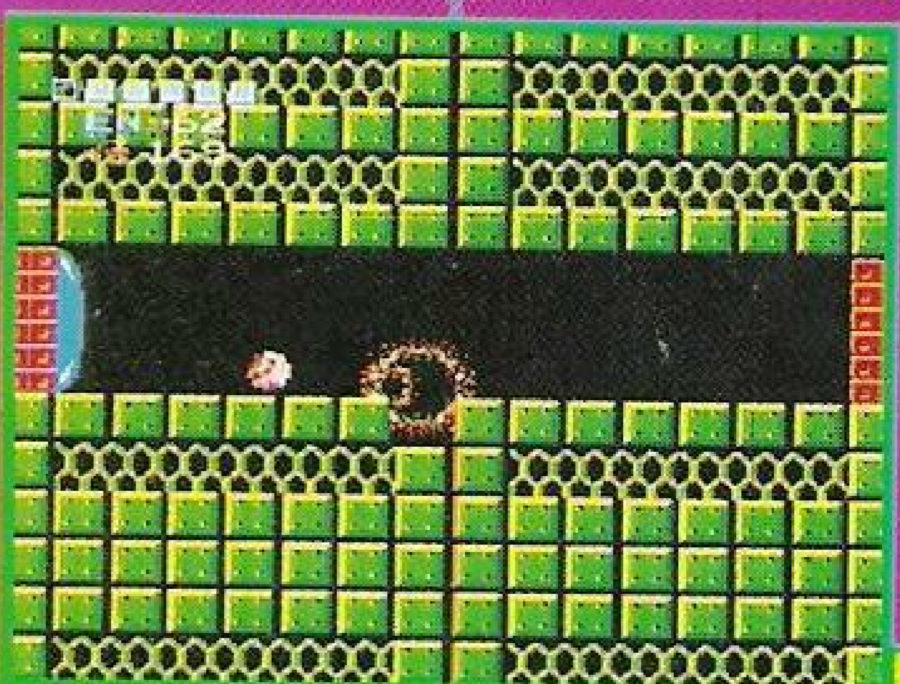
60-MISSILE



61- Aquí suelta bombas rápidamente y presiona el control hacia la derecha para que poco a poco las explosiones te hagan subir (no es fácil, inténtalo varias veces).

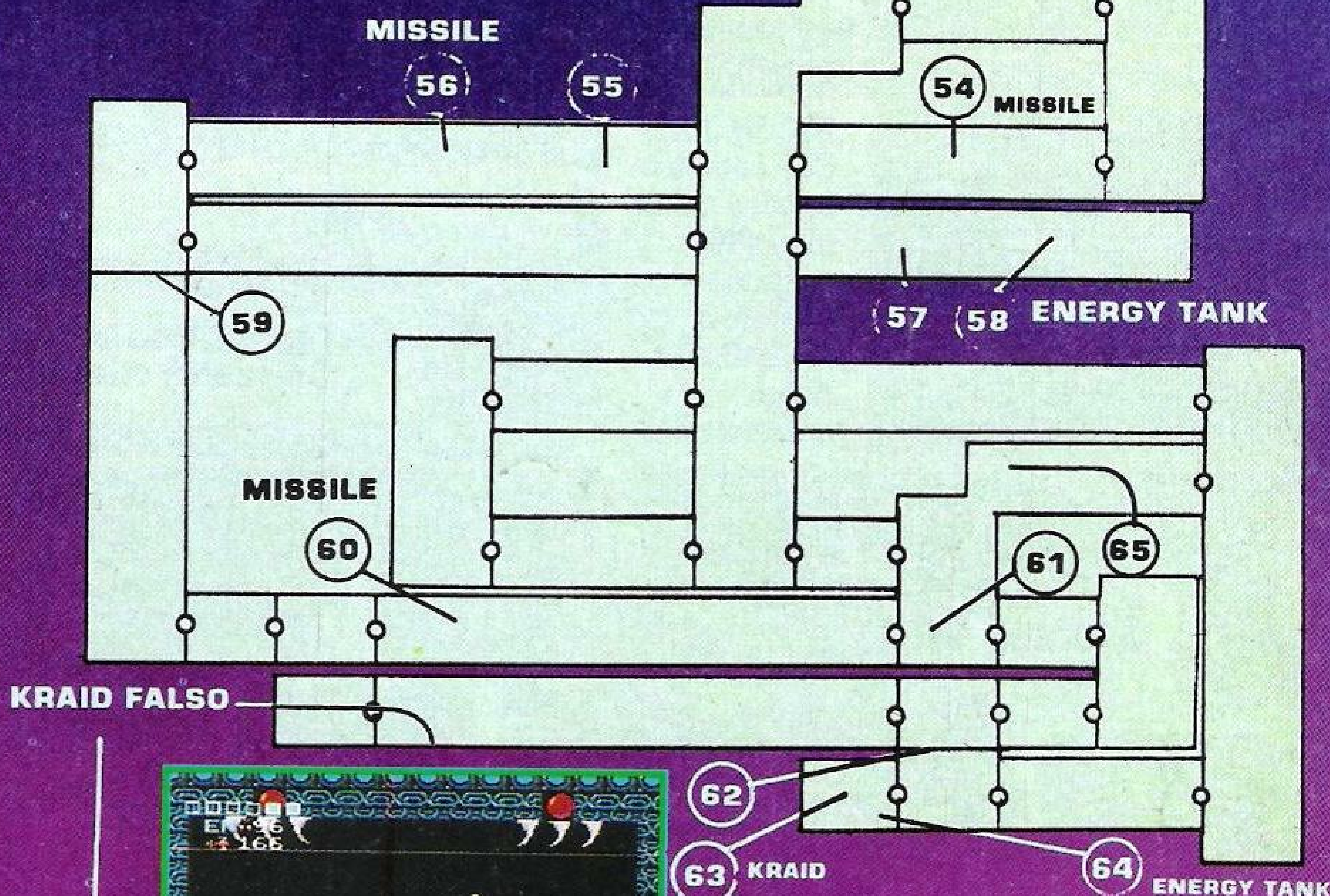


KRAID FALSO



62- Aquí suelta bombas para abrir camino hacia el jefe.

KRAID
Para eliminar a este jefe utiliza cualquiera de las dos técnicas que te damos a continuación.

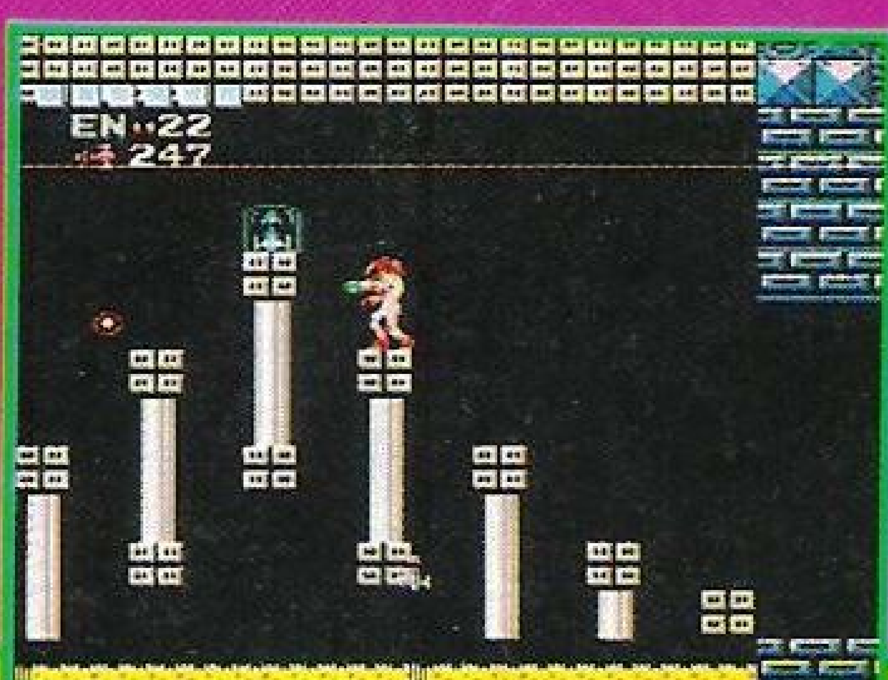




63- Coloca bombas cerca del jefe a manera de que las explosiones lo dañen, repite esto hasta eliminarlo.

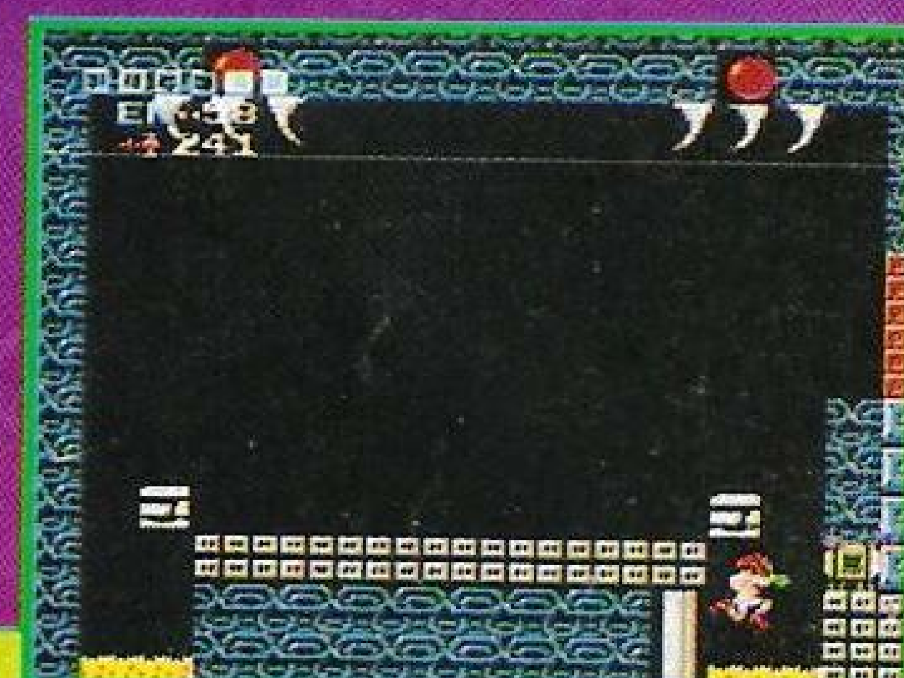
Colócate como se ve en la foto, salta constantemente y no dejes de dispararle hasta eliminarlo.





65-MISSILE. Tómalo y dirígete a Brinstar por el Ice Beam.

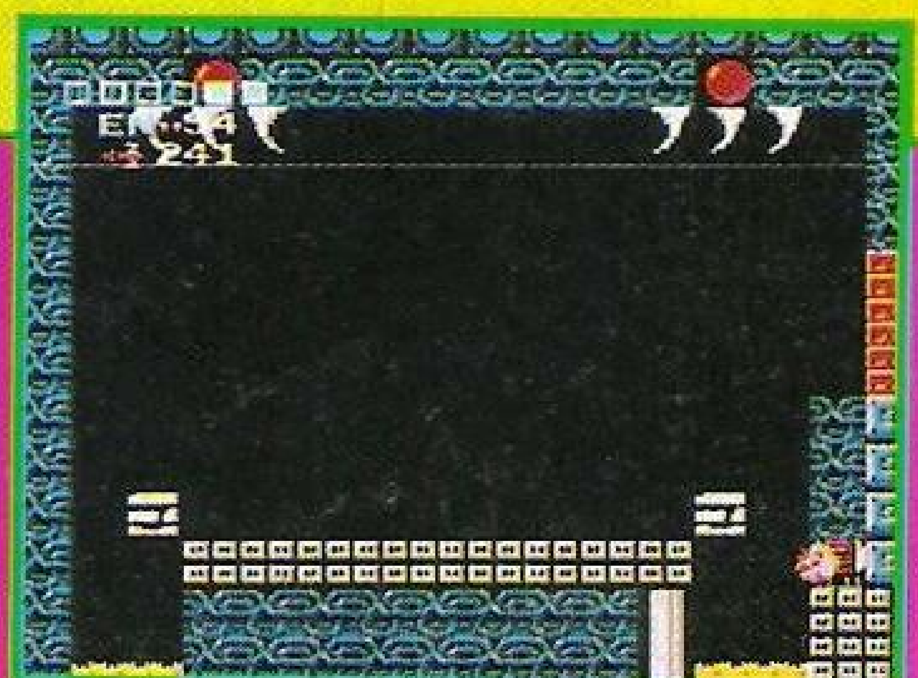
Pag. 47



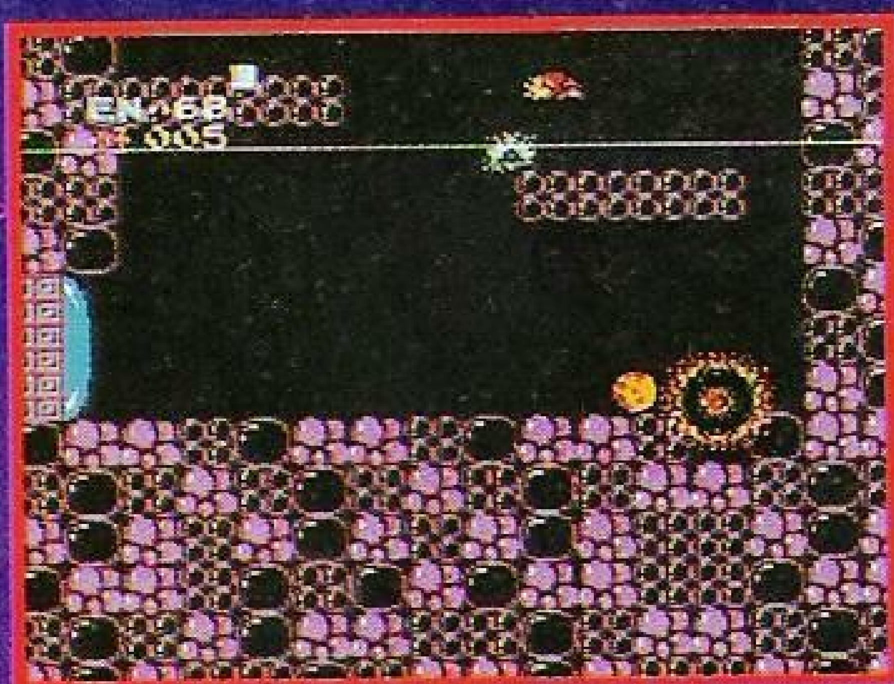
64-ENERGY TANK. Dispárale al bloque como se ve en la foto para descubrir el tanque.



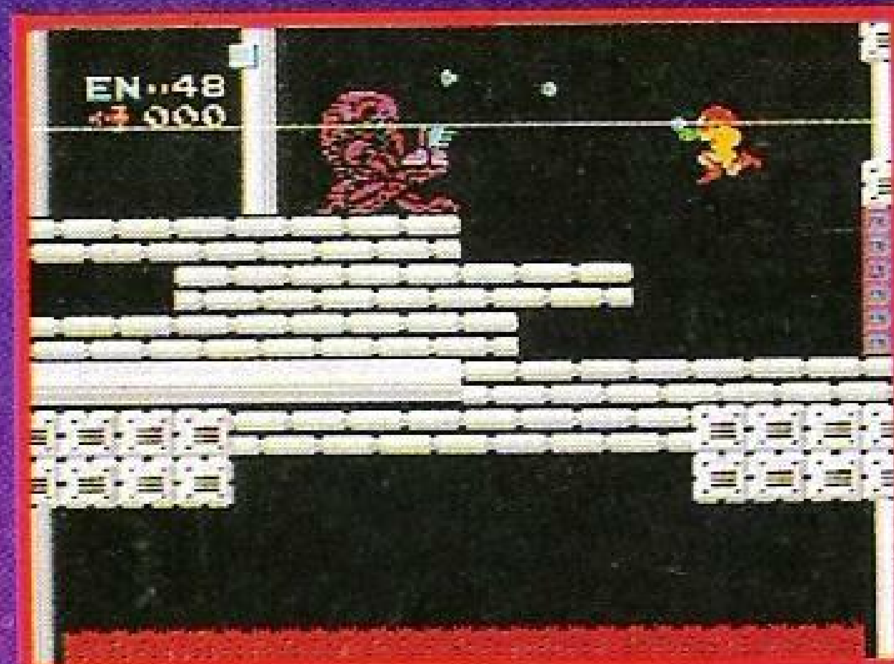
Haste bolita y colócate donde indica la foto y déjate caer. Al ir bajando presiona el control a la derecha para tomar el tanque.



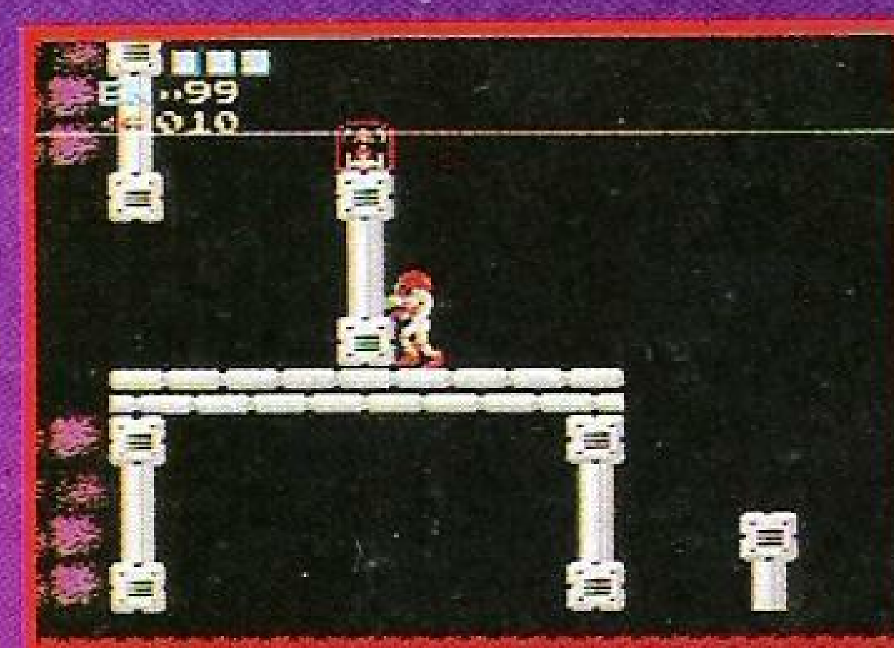
NORFAIR



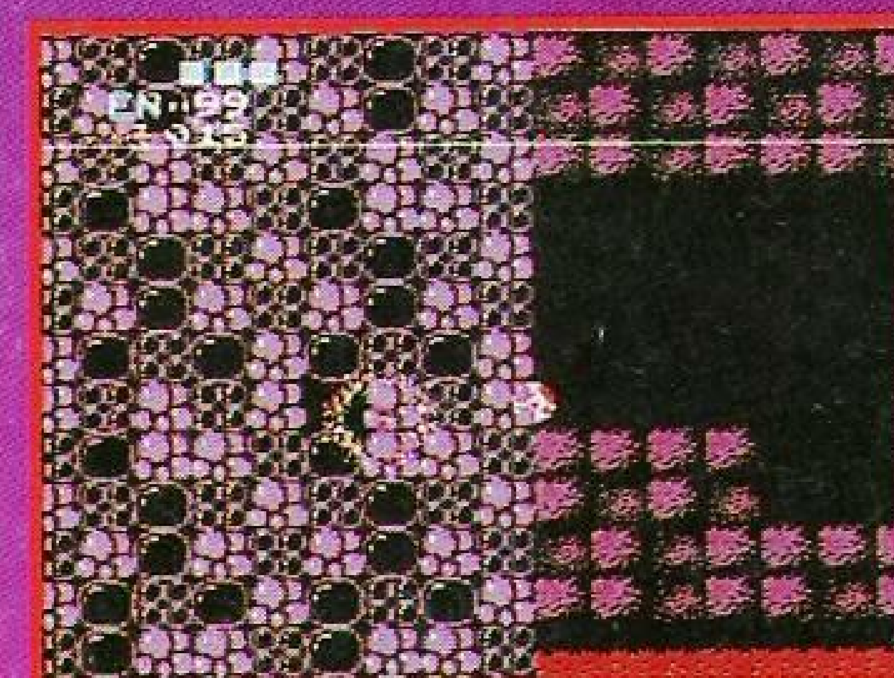
8- Aquí utiliza bombas para abrir camino hacia abajo.



9-HIGH JUMP. Con este item puedes saltar más alto, después dirígete a Brinstar por donde comenzaste. Pag. 42



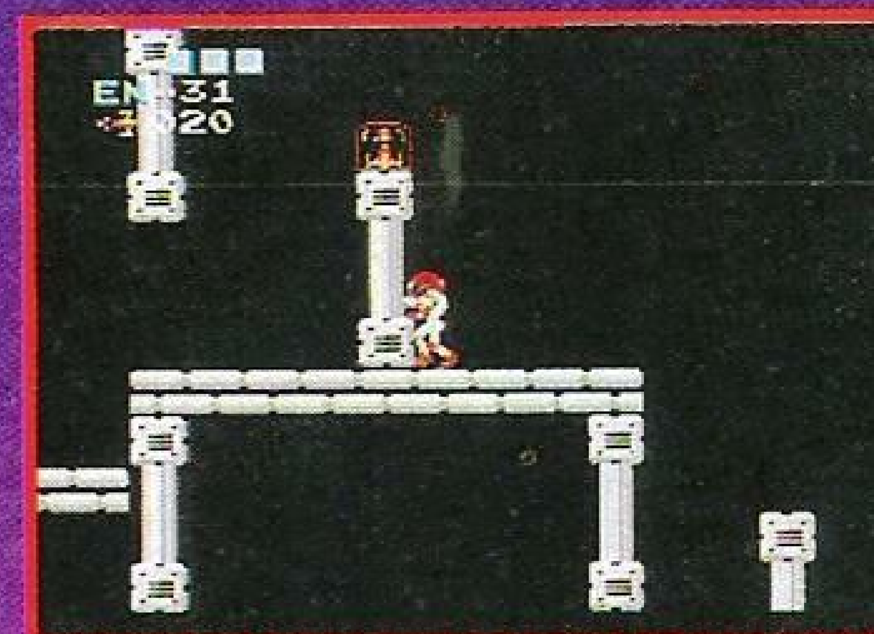
16-MISSILE



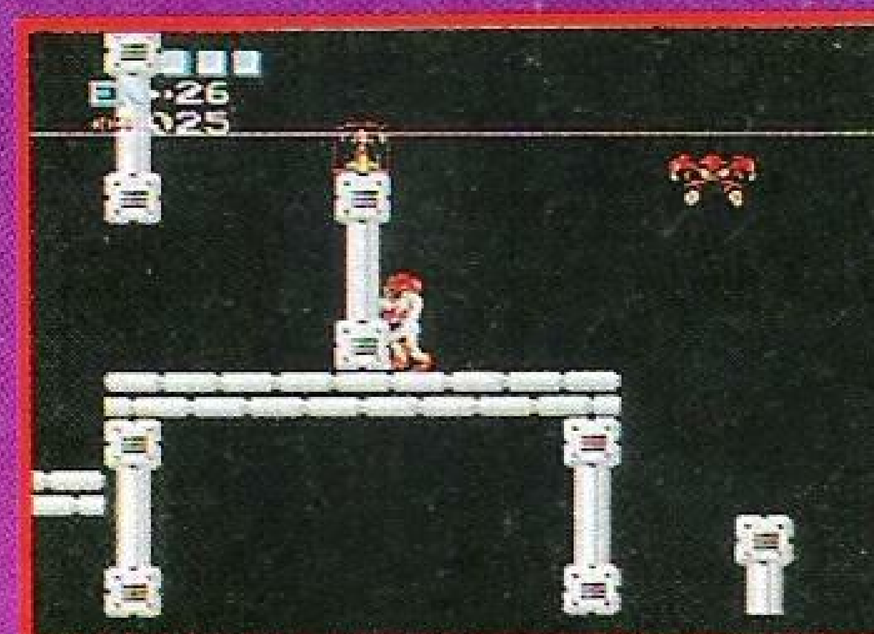
17- Con bombas abre camino hacia la izquierda.



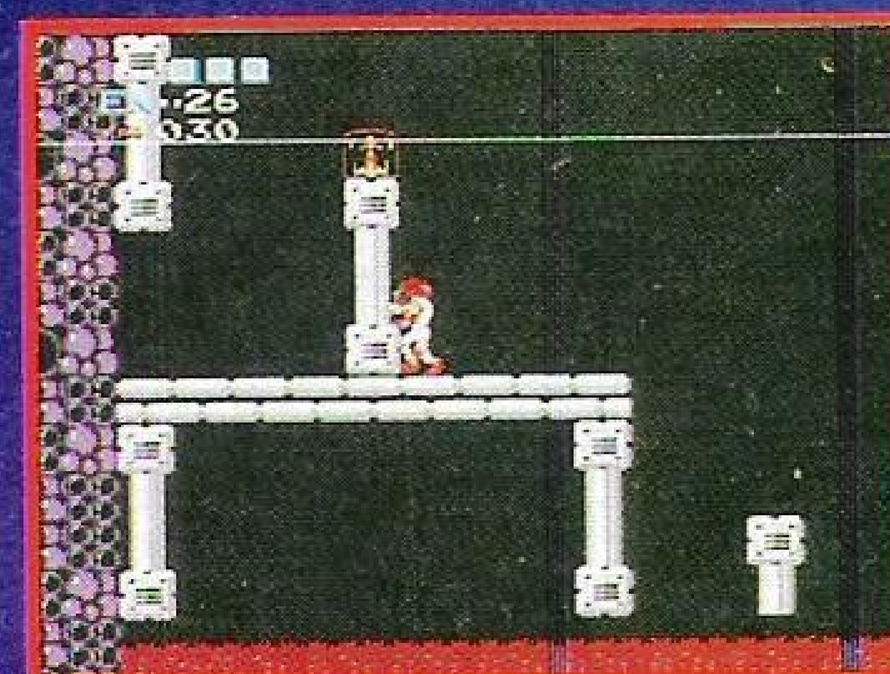
18-MISSILE



19-MISSILE

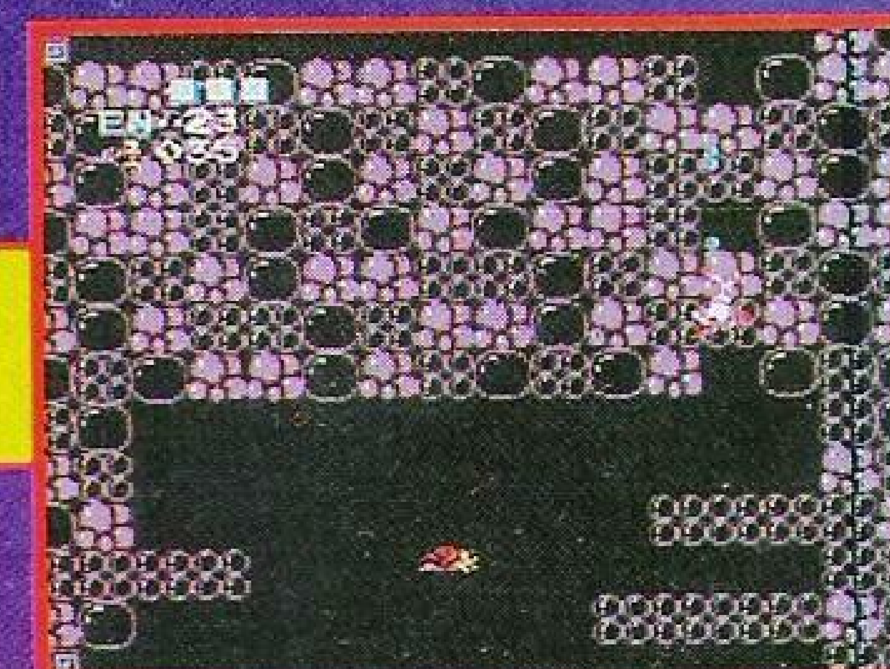


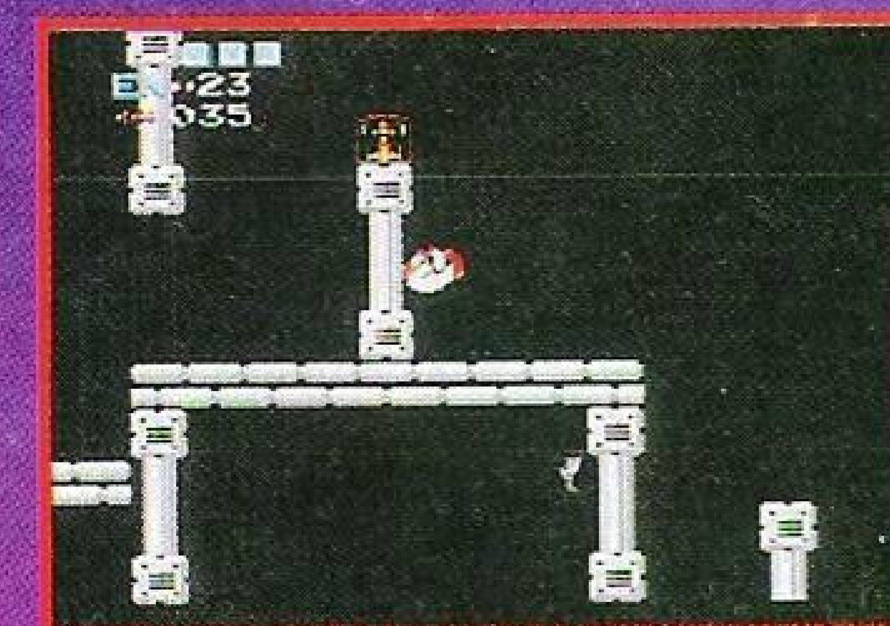
20-MISSILE



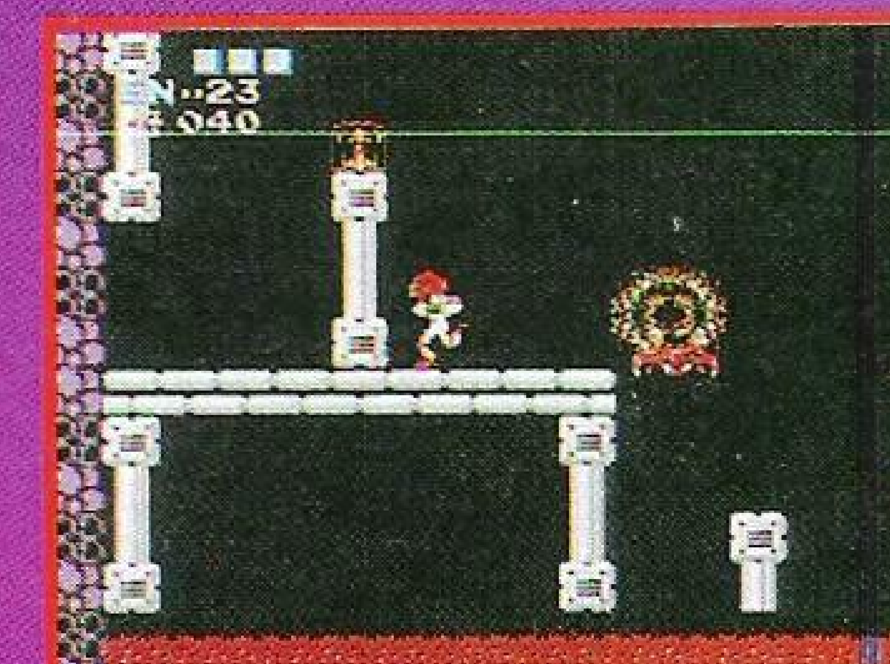
21-MISSILE

22- Dispara hacia arriba para abrir camino.

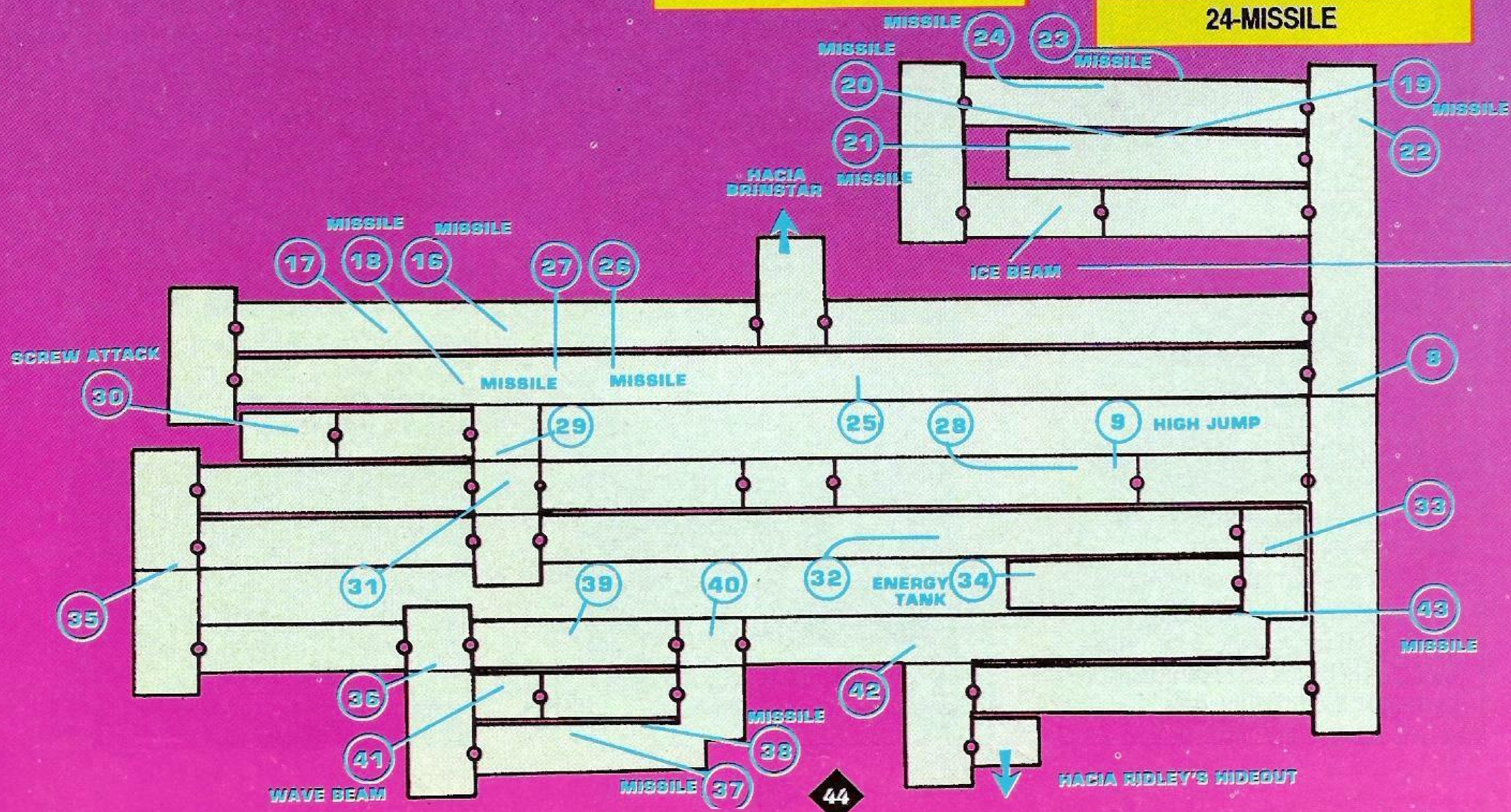


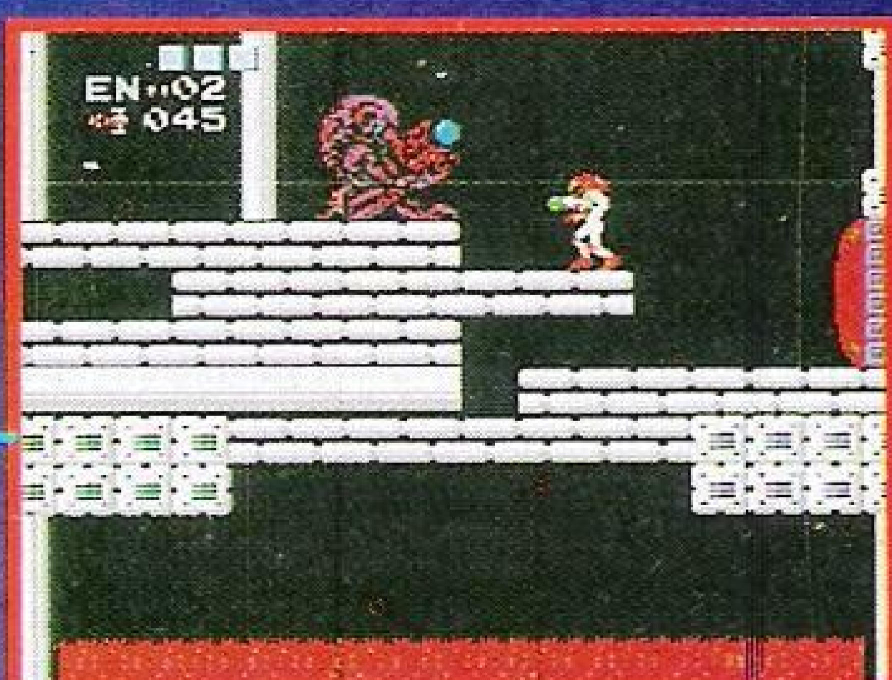


23-MISSILE



24-MISSILE

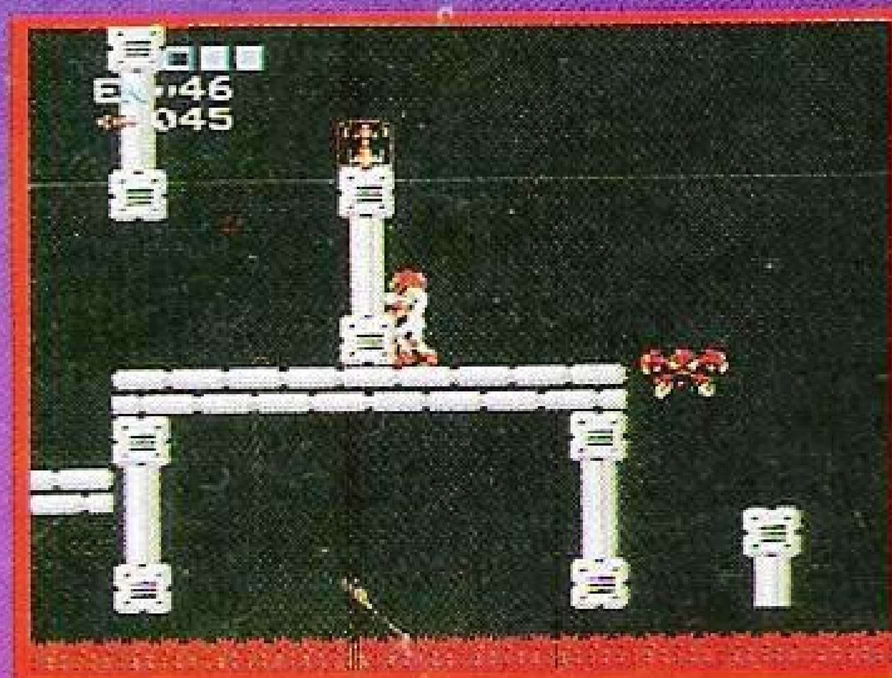




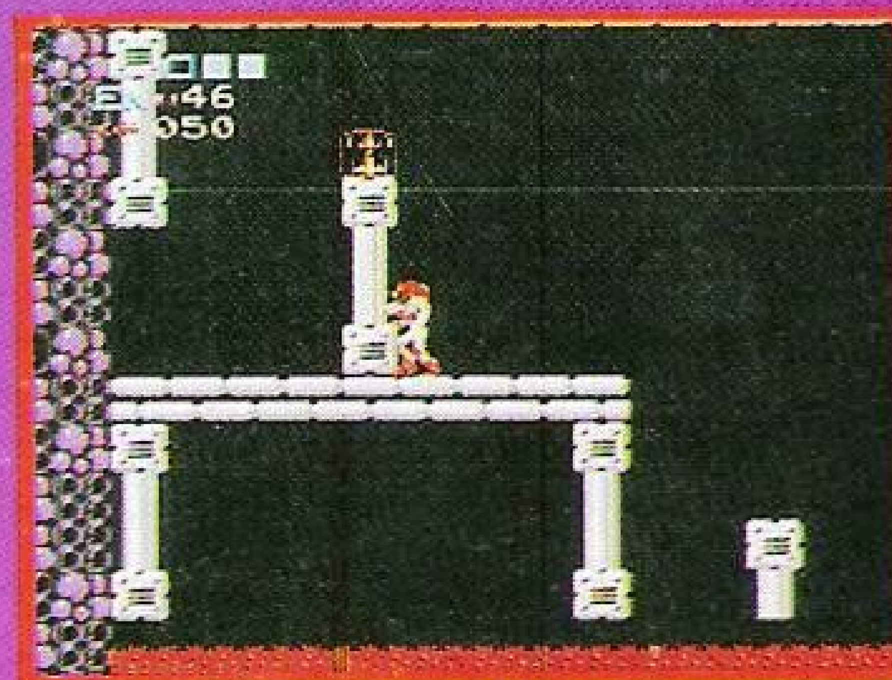
ICE BEAM



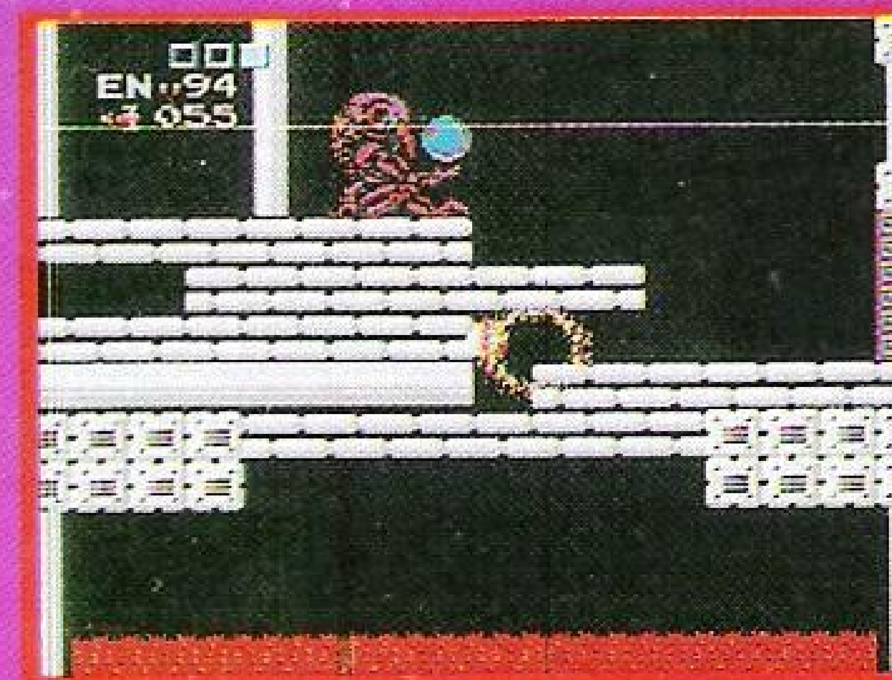
25- Aquí utiliza bombas para abrir camino hacia la izquierda.



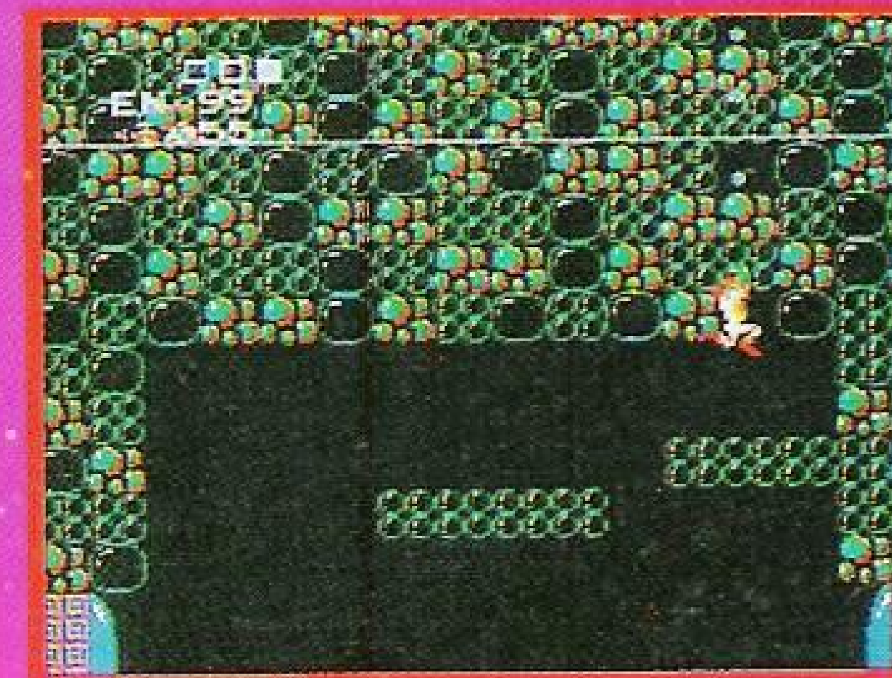
26-MISSILE



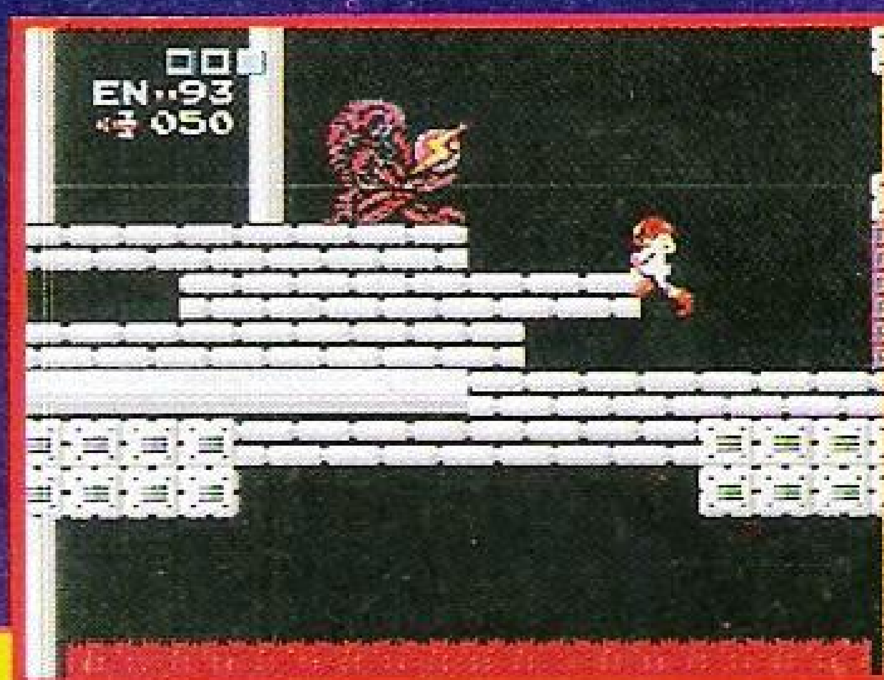
27-MISSILE



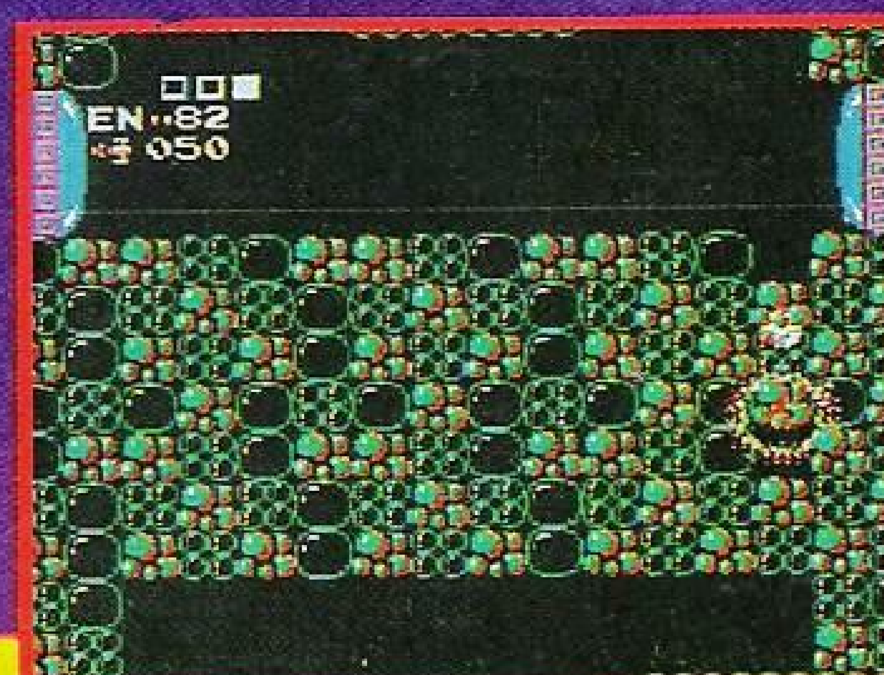
28- Con bombas abre un pasaje hacia la izquierda.



29- Aquí dispara hacia el techo para abrir camino.



30-SCREW ATTACK. Al ejecutar un salto girando puedes destruir casi cualquier enemigo teniendo este item.



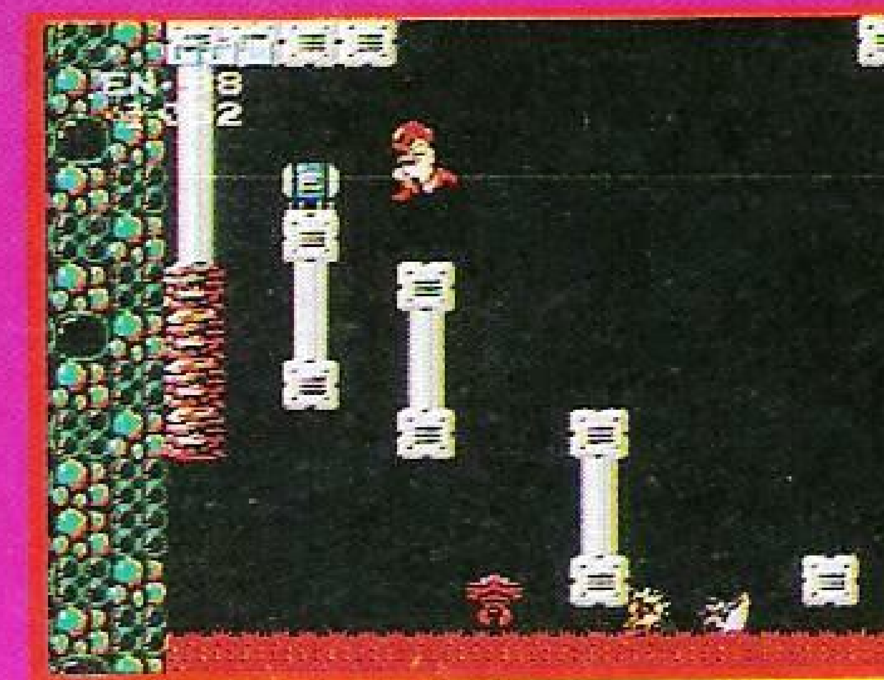
31- Con bombas abre camino hacia abajo.



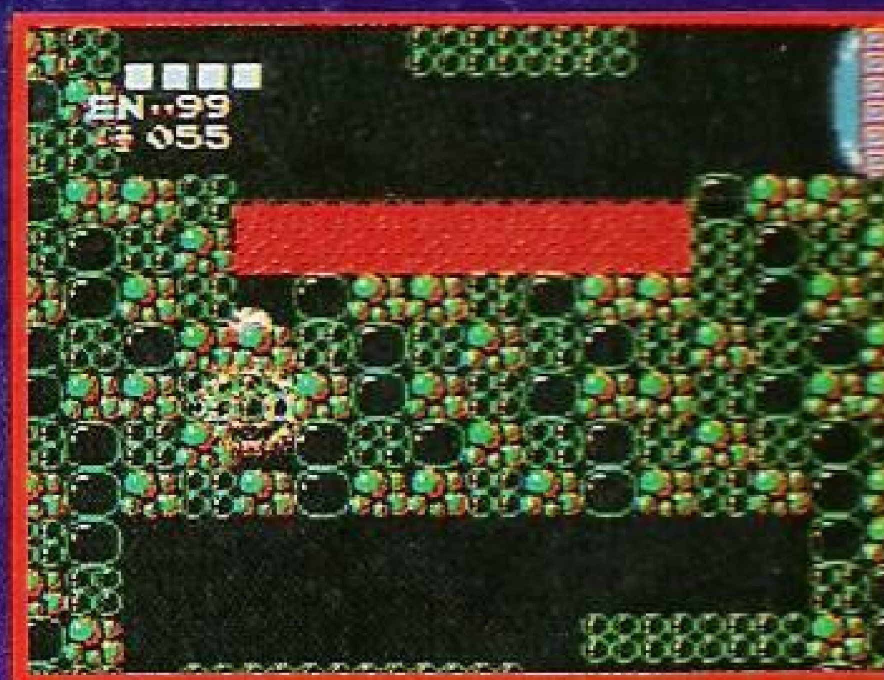
32- Utiliza bombas para avanzar hacia la derecha.



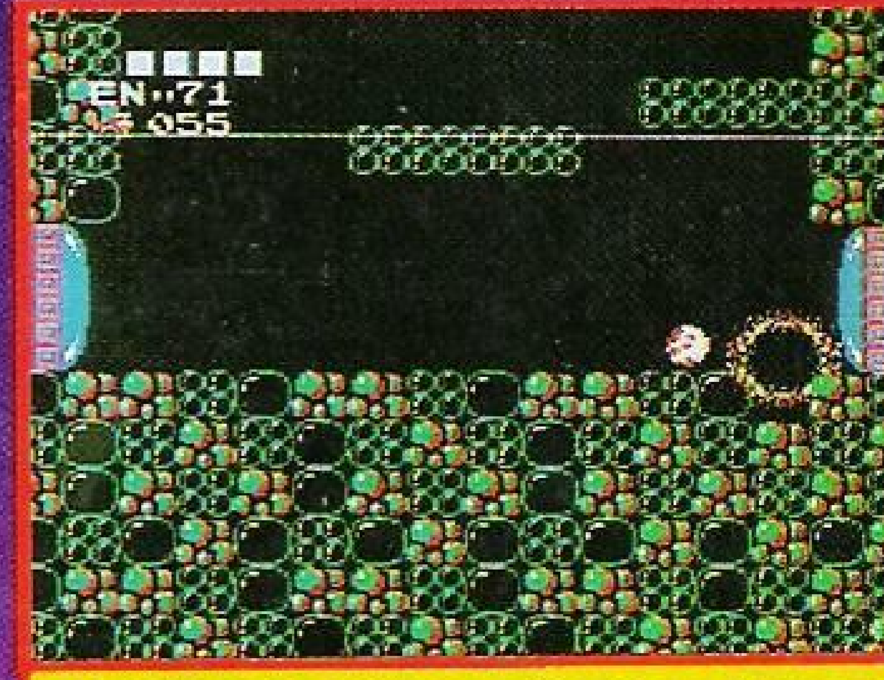
33- Aquí utiliza bombas para abrir un hueco hacia abajo.



34-ENERGY TANK



35-Aquí utiliza bombas para seguir bajando.



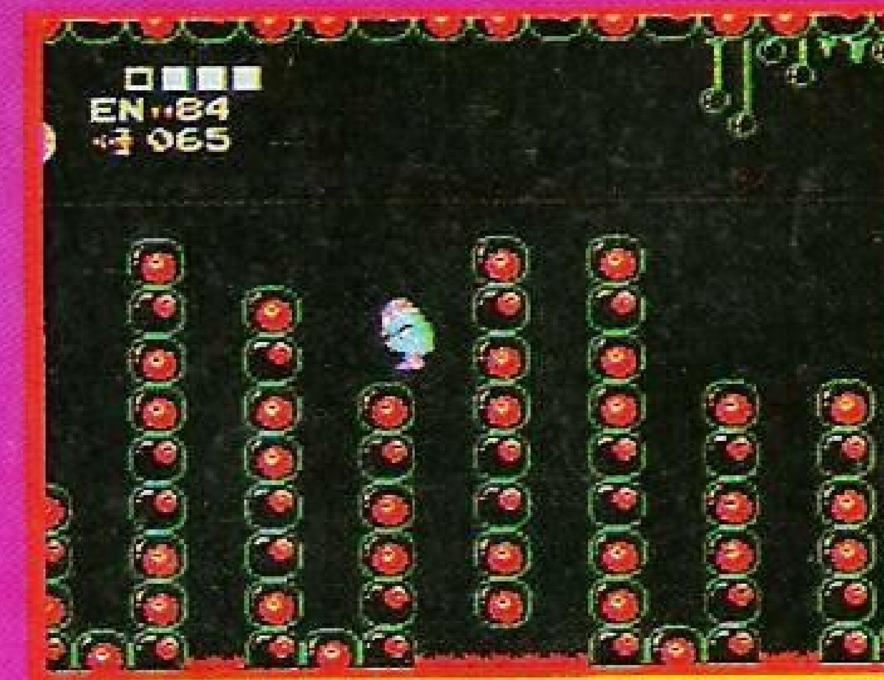
36- Con bombas abres un hueco hacia abajo.



37-MISSILE

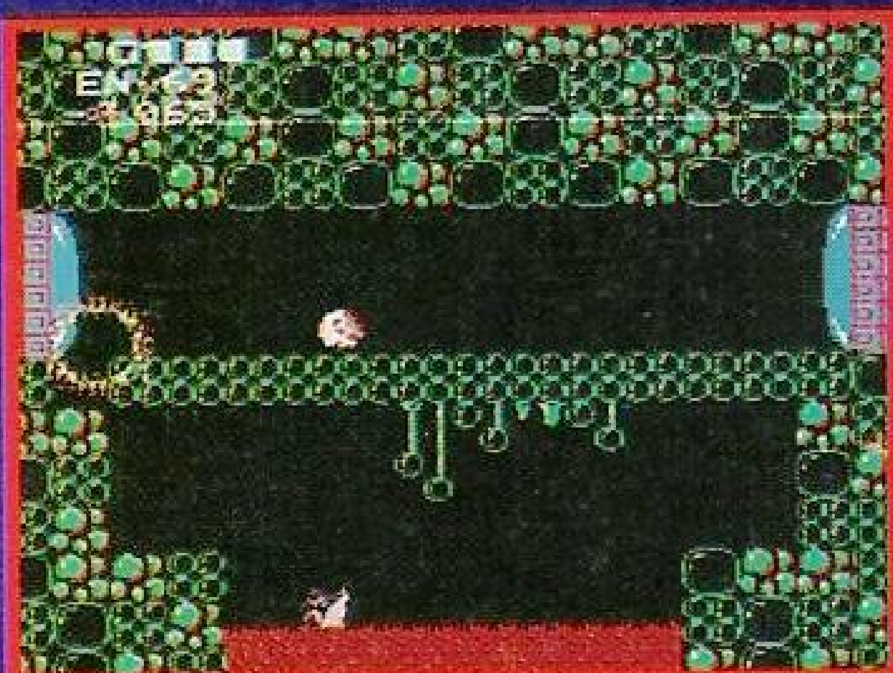


38-MISSILE

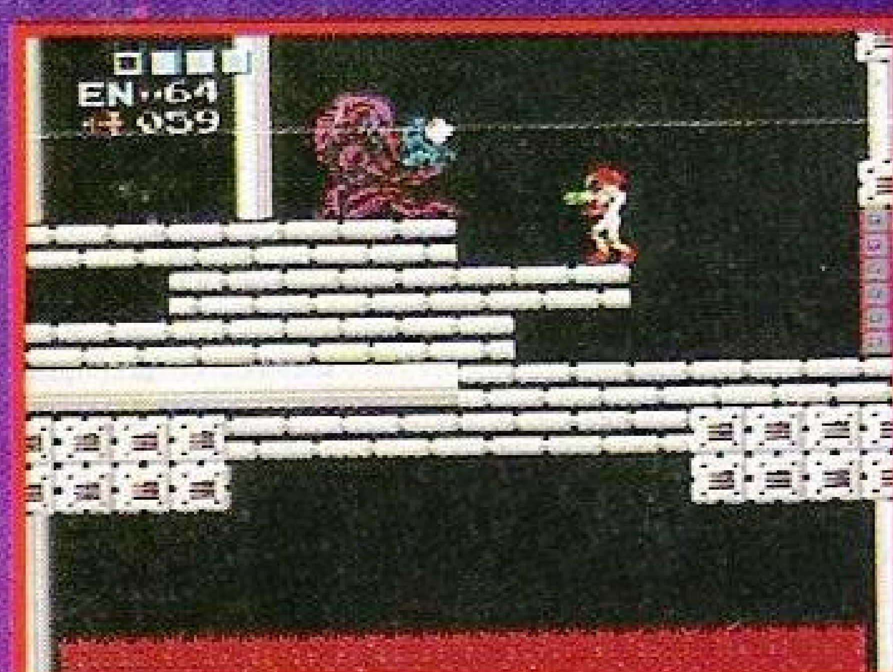


39- Trata de no caer en uno de estos huecos, si caes te será muy difícil salir pero no imposible. Para ello tienes que soltar varias bombas e inmediatamente dar un salto lo más alto que puedas, (dejando "A" presionado). Repite esto hasta salir.

Pag. 46



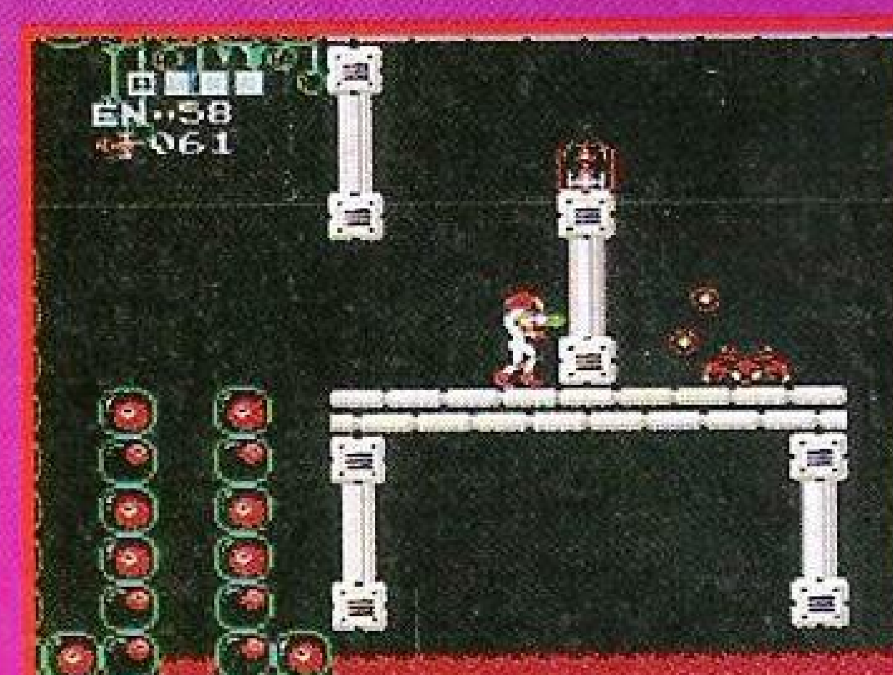
40- Aquí utiliza bombas para abrir camino hacia abajo.



41-WAVE BEAM. Es un arma de gran poder (no es buena para los metroids)



42- Aquí utiliza bombas para seguir avanzando a la derecha.



43-MISSILE. Tómalo y dirígete a Ridley's Hideout

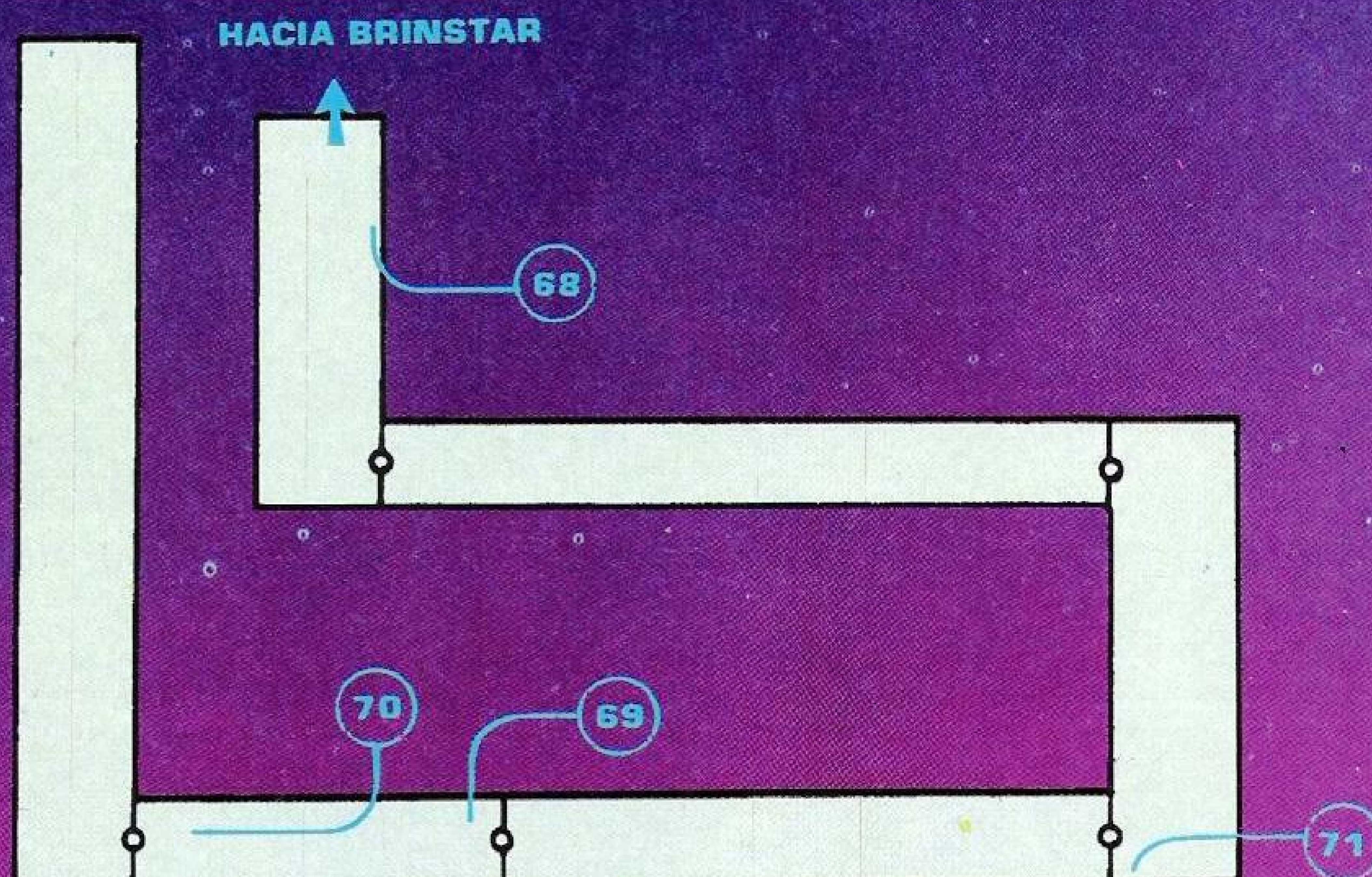
Pag. 48

TOURIAN

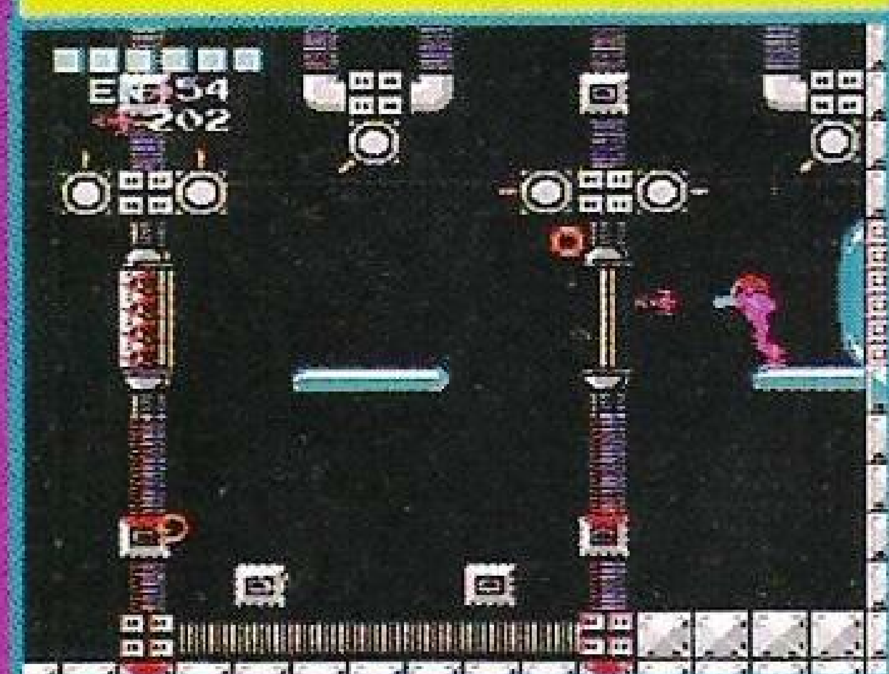


68- Para eliminar a los metroids. Primero dispárales para congelarlos, después cambia a missiles y dispárales .

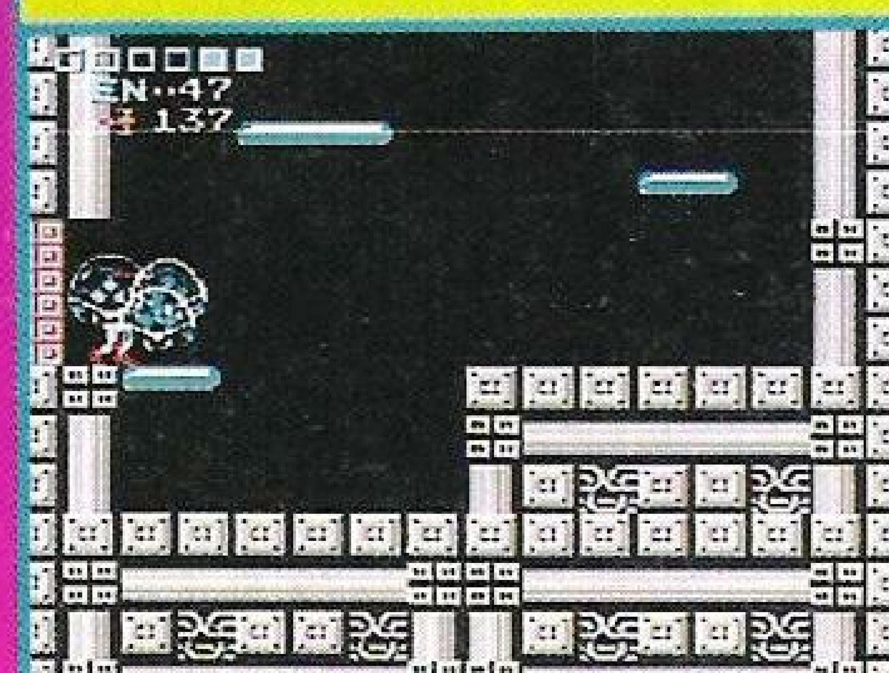




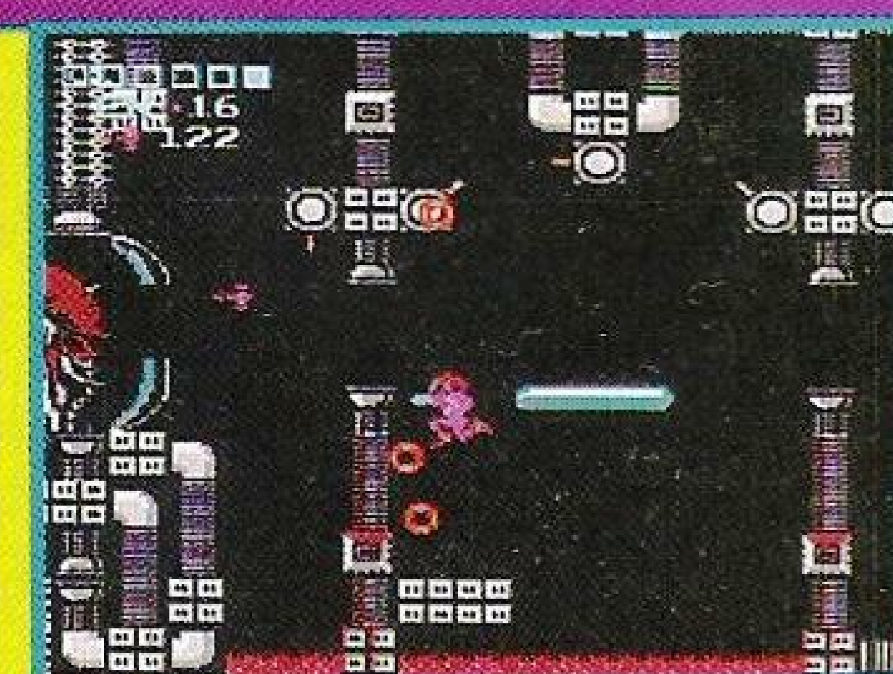
69- Destruye estas paredes con missiles, pero rápidamente porque se regeneran.



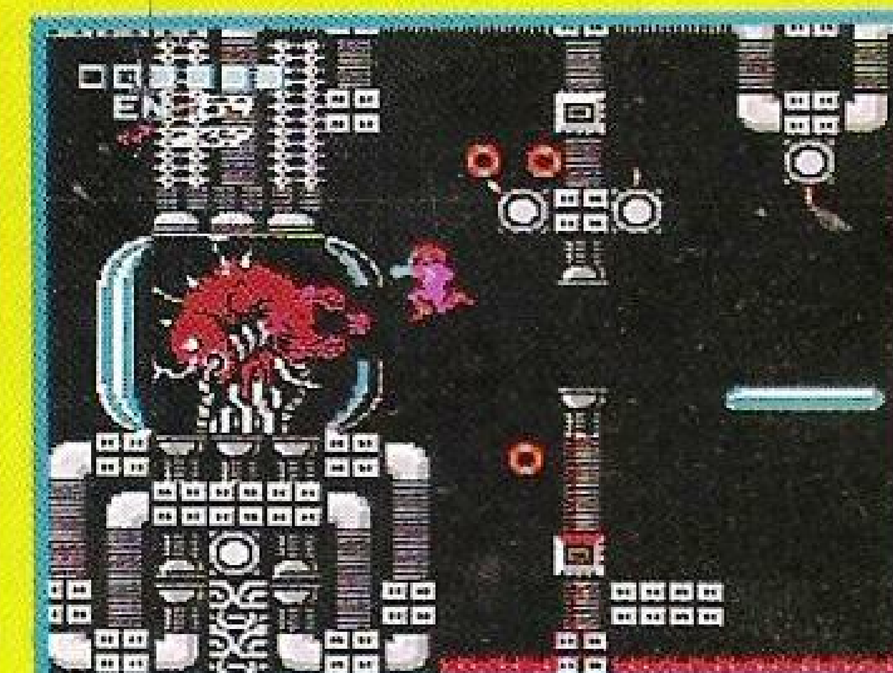
71- Si te faltan missiles o energía, regresa a este punto, congela y elimina a los metroids para obtener missiles y energía; muevete a la pantalla de la izquierda y regresa nuevamente para repetir la jugada hasta llenarte de missiles y energía.



70- MOTHER BRAIN. Dispárale missiles rápidamente y trata de esquivar los disparos.



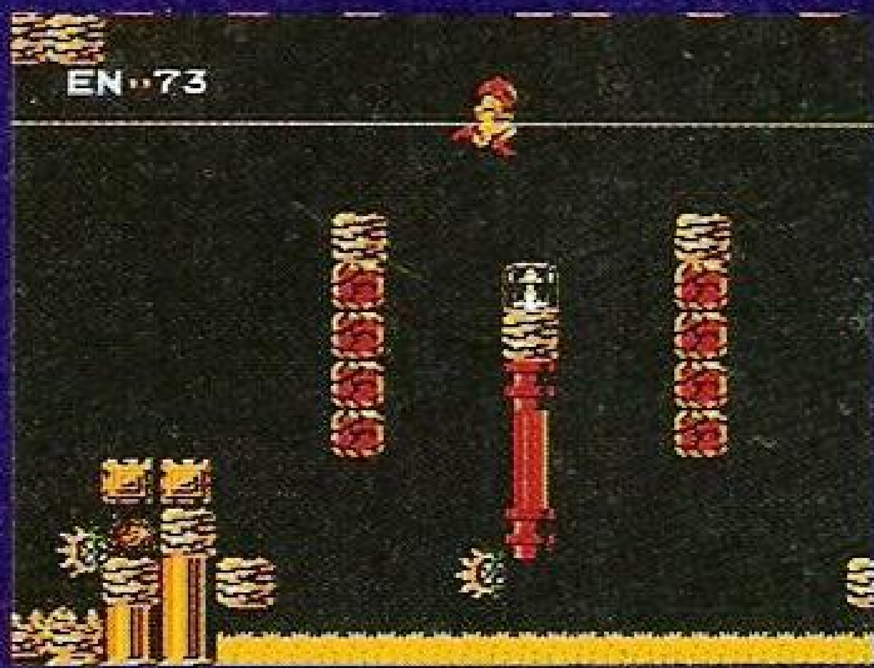
Si caes en la lava salta y colócate frente a él, pero no lo toques, ya ahí da pequeños saltos y no dejes de dispararle missiles.



Después de eliminarlo tienes cierto tiempo para escapar, no te desesperes y trata de no dar saltos girando, ya que con el salto normal tienes mayor control.

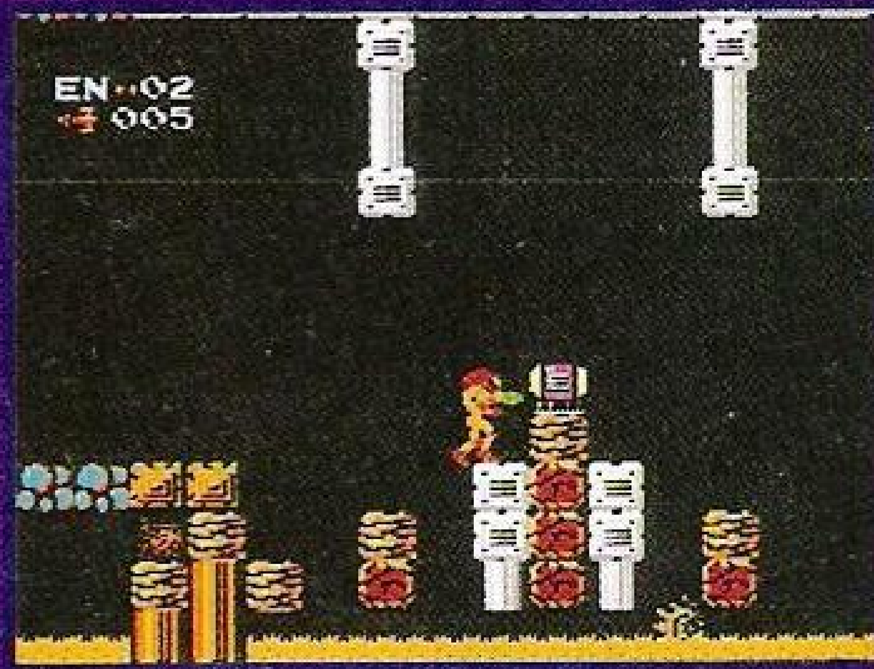


BRINSTAR



2-MISSILE. Ya con los missiles puedes abrir las compuertas rojas. Necesitas dispararle 5 (para cambiar de disparo normal a missiles presiona select).

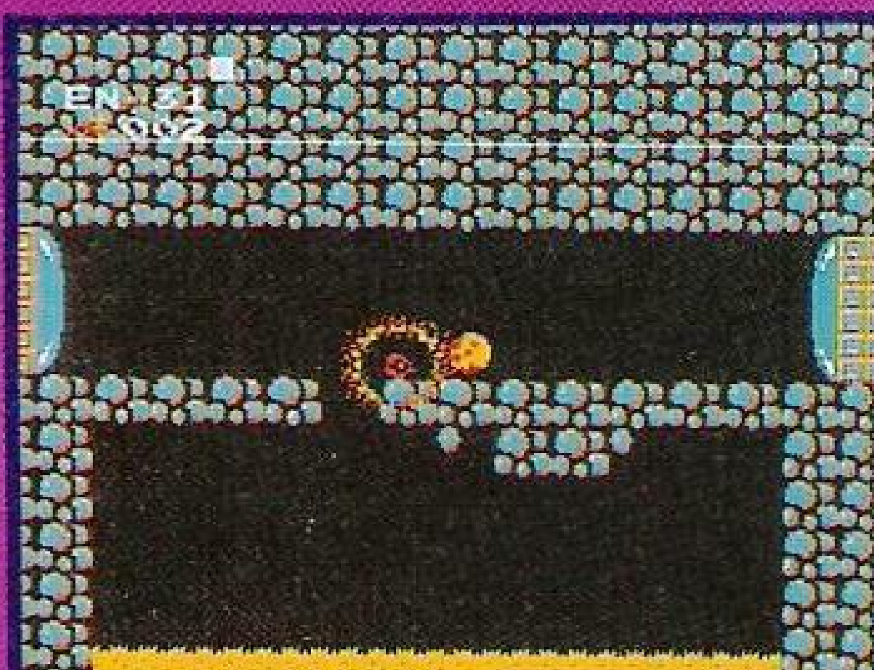
Pag. 42



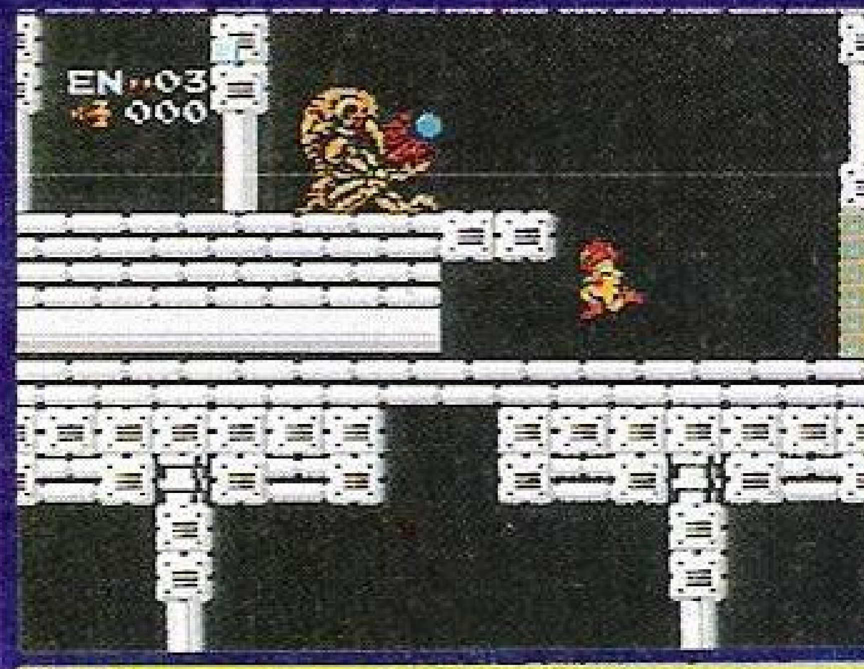
4-ENERGY TANK. Para acumular más energía.



5-BOMB. Presiona el control hacia abajo para hacerte bolita y presiona B para soltar bombas.



6- Aquí utiliza una bomba para abrir camino hacia abajo.



7-ICE BEAM. Con este item ya congelas a los enemigos disparándoles ahora dirígete a Norfair.

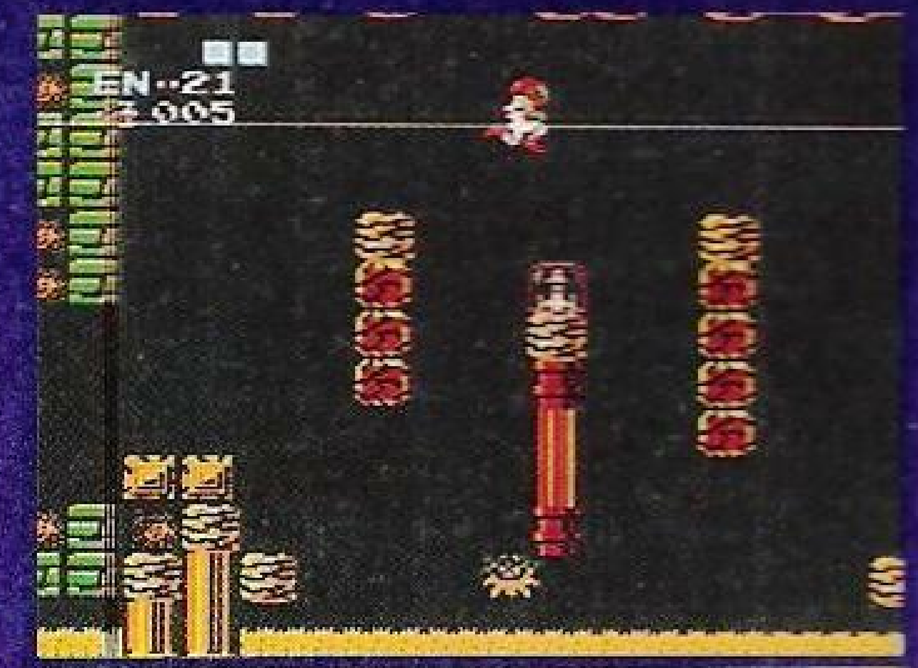
Pag. 44



11- Aquí dispara al techo para abrir camino.



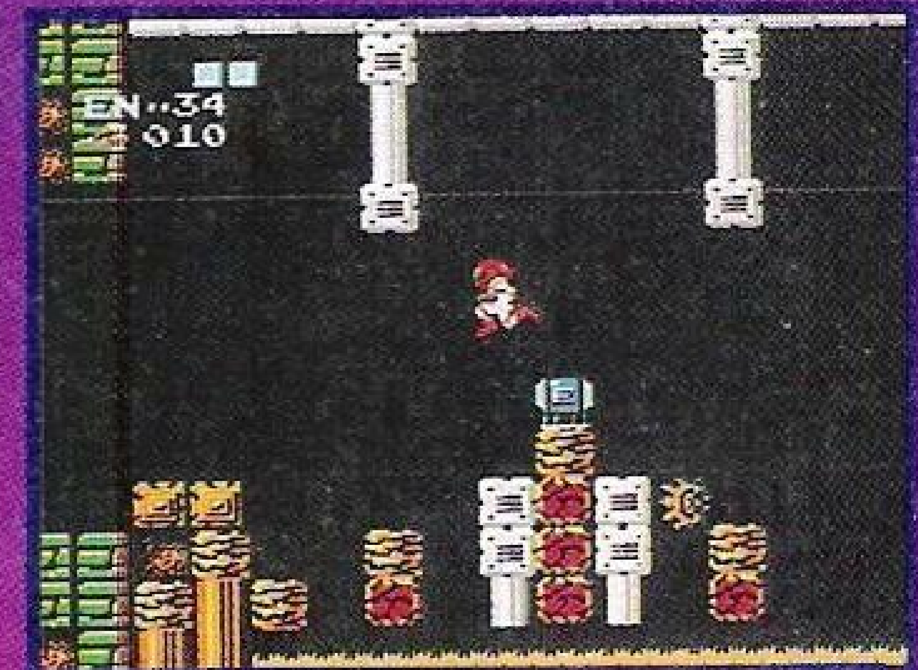
12-VARIA. Tomando este item reduce el daño de los enemigos y lava.



13-MISSILE



14-Avanza por el hueco que se ve en la foto.



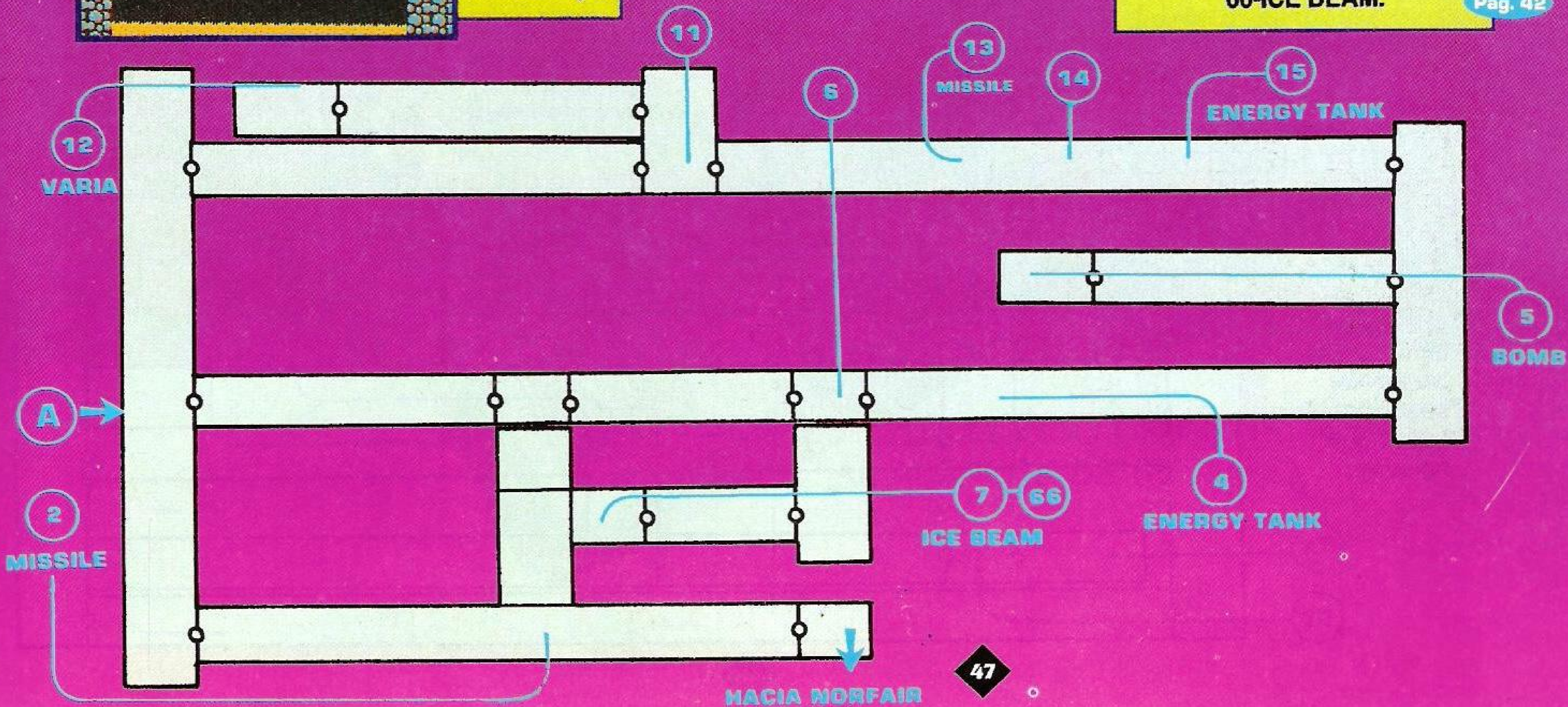
15-ENERGY TANK. Tómalo y dirígete a Norfair.

Pag. 44

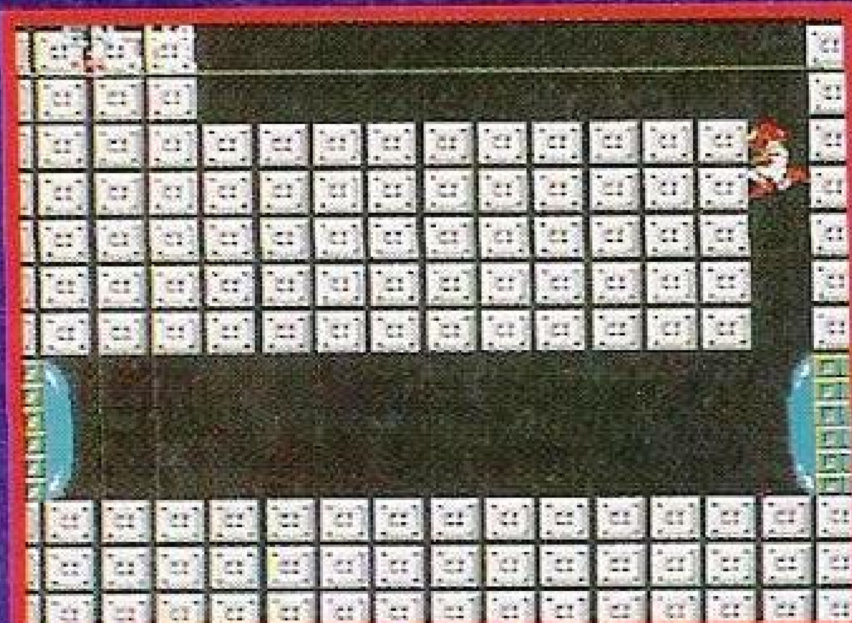


66-ICE BEAM.

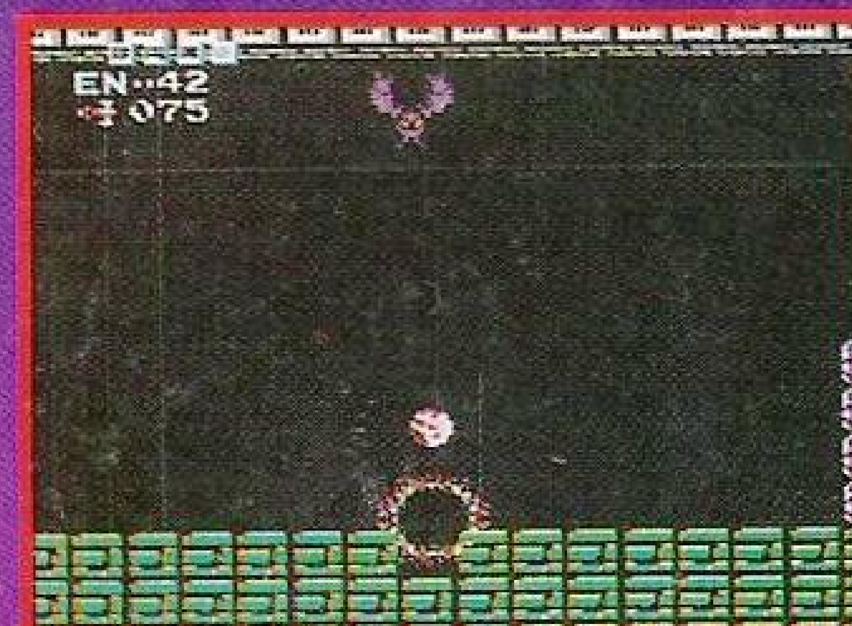
Pag. 42

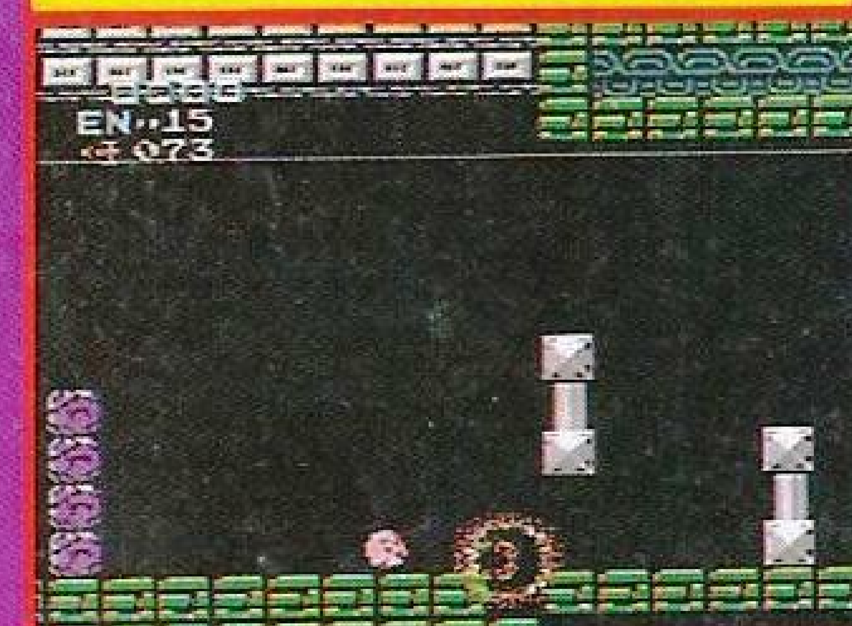


RIDLEY´S HIDEOUT

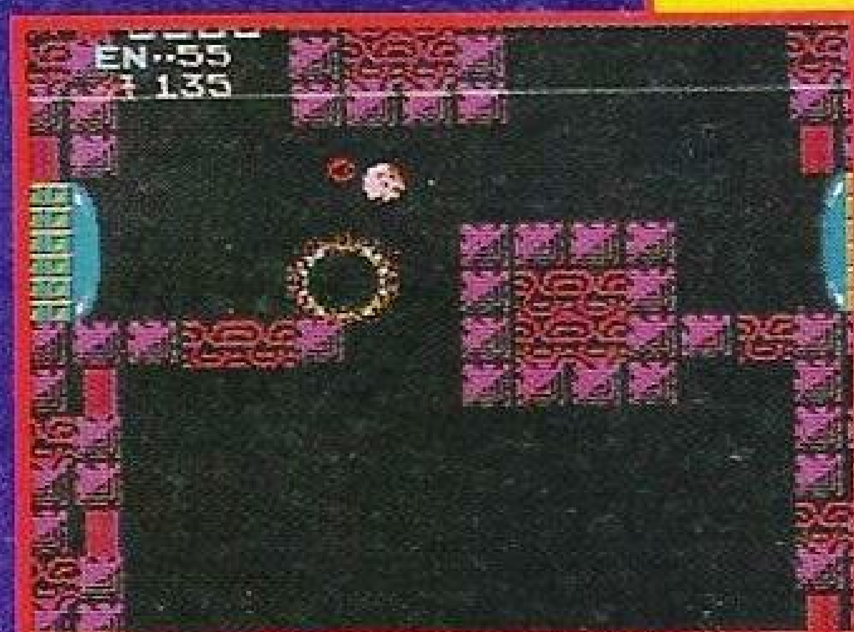

44- Dispara hacia arriba en la orilla para abrir camino.

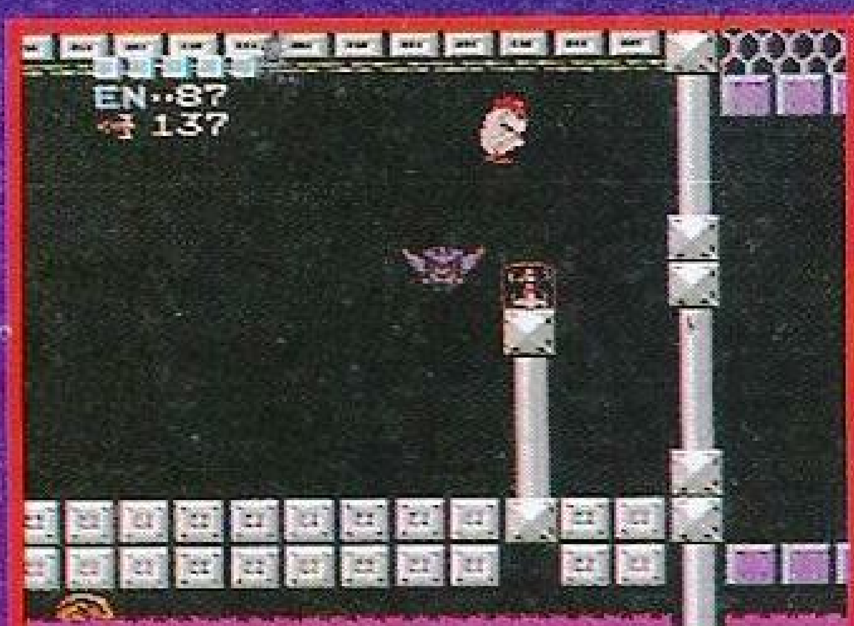

45-MISSILE

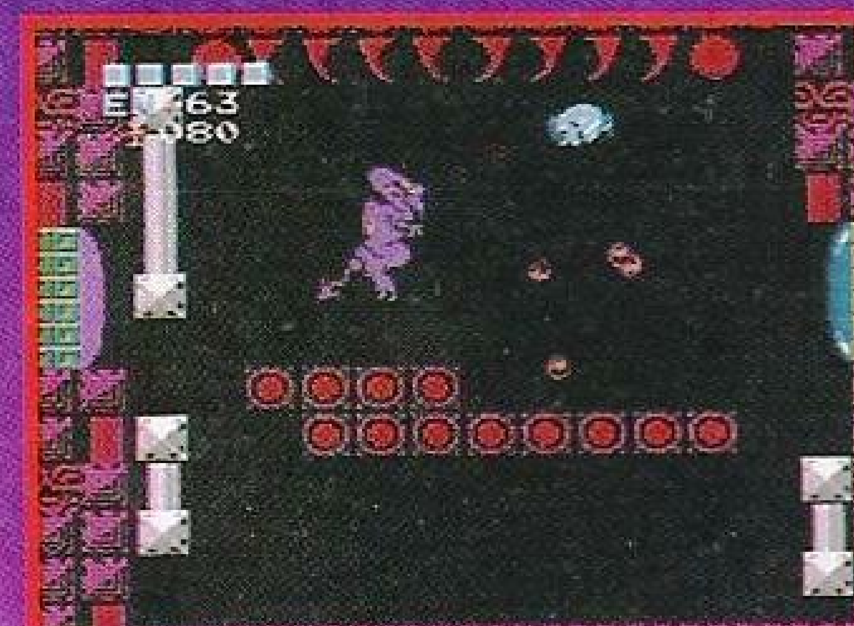

46- Aquí utiliza una bomba para llegar a un pasaje inferior y así llegar a la compuerta de la derecha.




47-ENERGY TANK. Para tomar este tanque salta como indica la foto para evitar caerte por un hueco que no se ve.

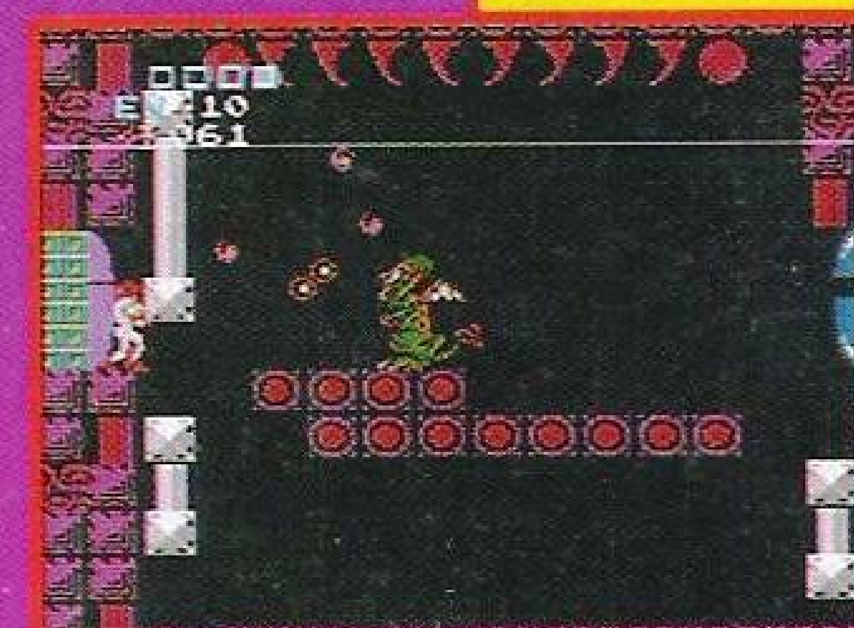

48-Colócate en la orilla y utiliza varias bombas para irte elevando. Justo cuando vaya a explotar una bomba a una altura media y tu estés arriba, muévete un poco a la derecha para que la explosión te empuje y llegues a la compuerta de la derecha.

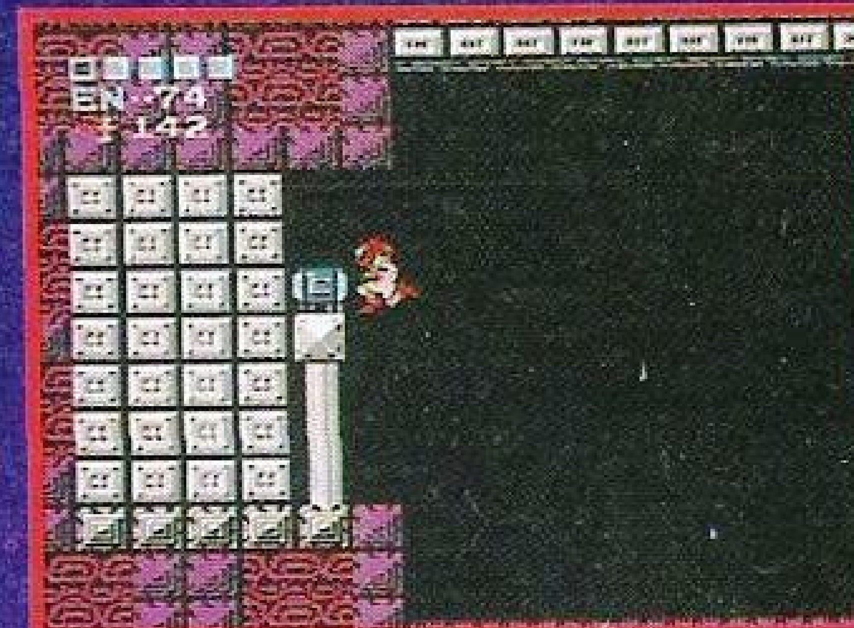

49-MISSILE

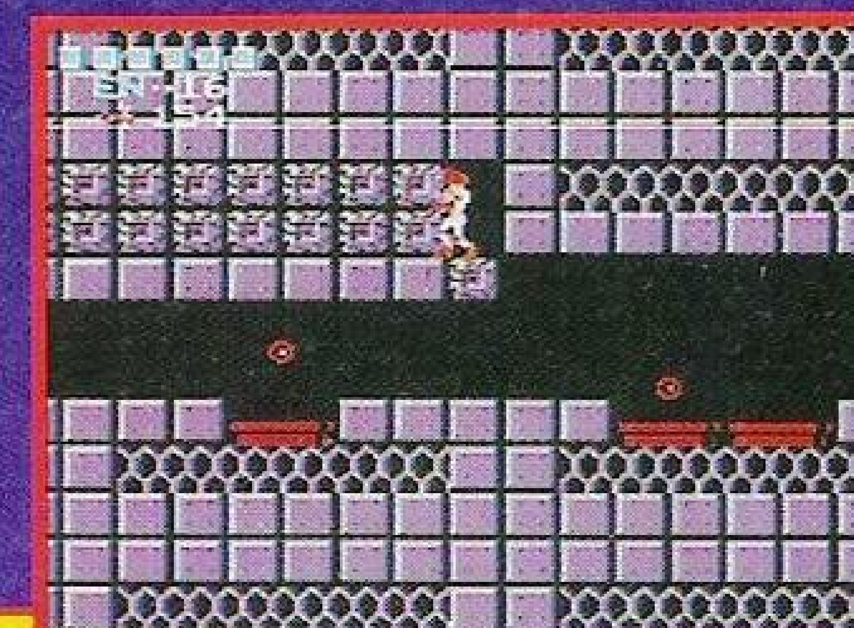

50-RIDLEY. Para eliminar a este jefe sigue cualquiera de las siguientes técnicas. Acércate a él saltando sus disparos.


Ya pegado a él, disparále. Cuando sus disparos salgan de la pantalla, aléjate y repite la jugada.

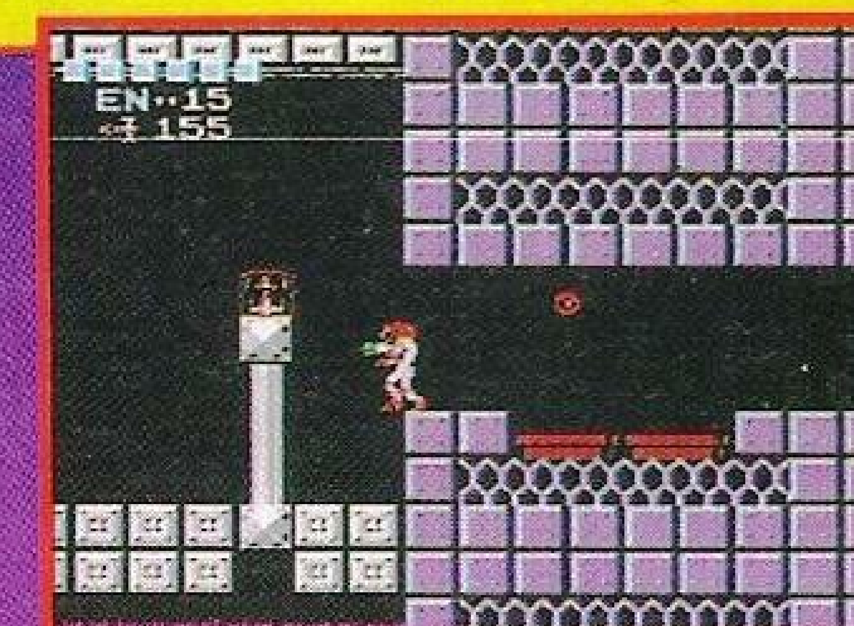
Colócate debajo de él, mantente saltando y disparándole hasta eliminarlo.

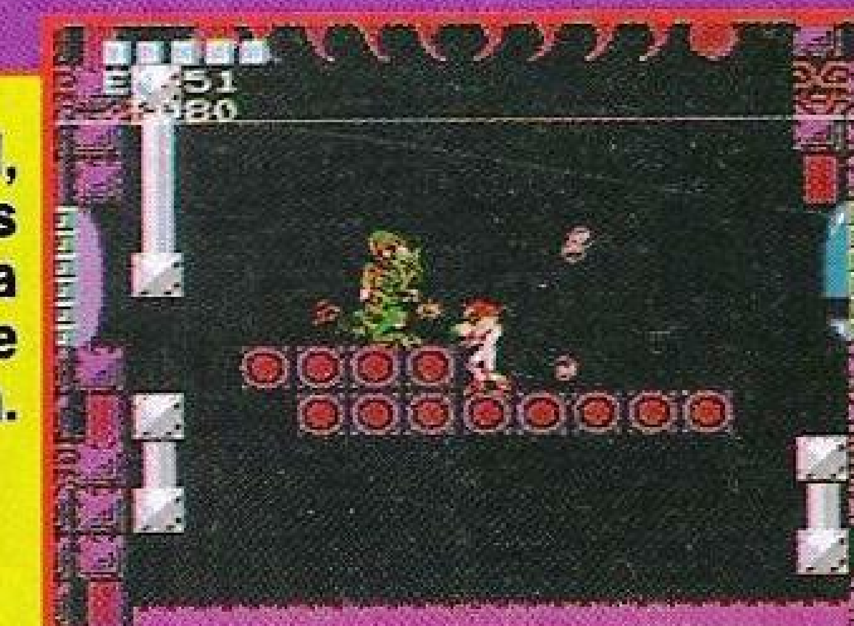

Colócate como indica la foto y disparále sin preocuparte por sus disparos, ya que la columna de arriba los detiene.

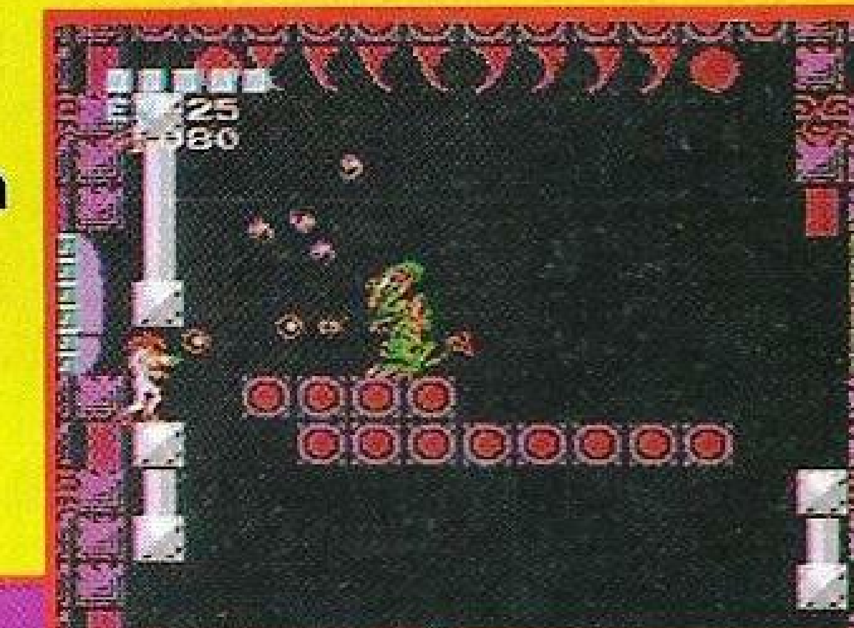

51-ENERGY TANK

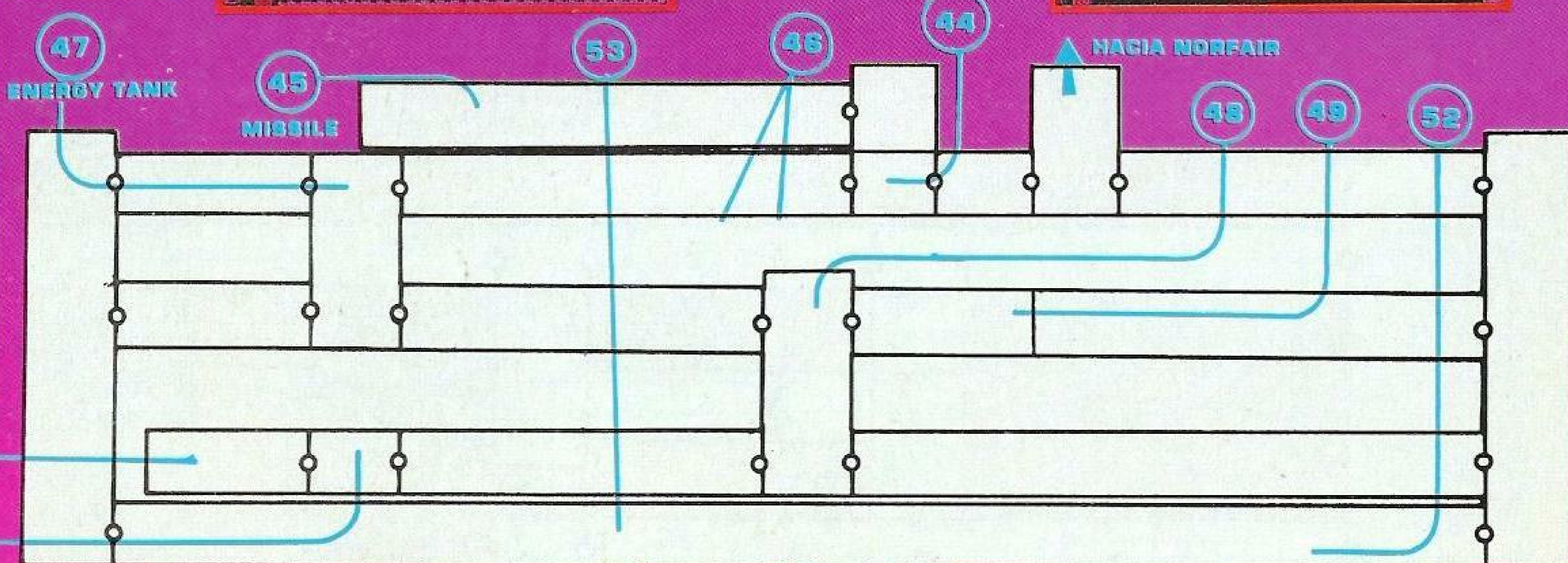

52- Aquí dispara al techo para abrir un pasaje para avanzar por arriba.

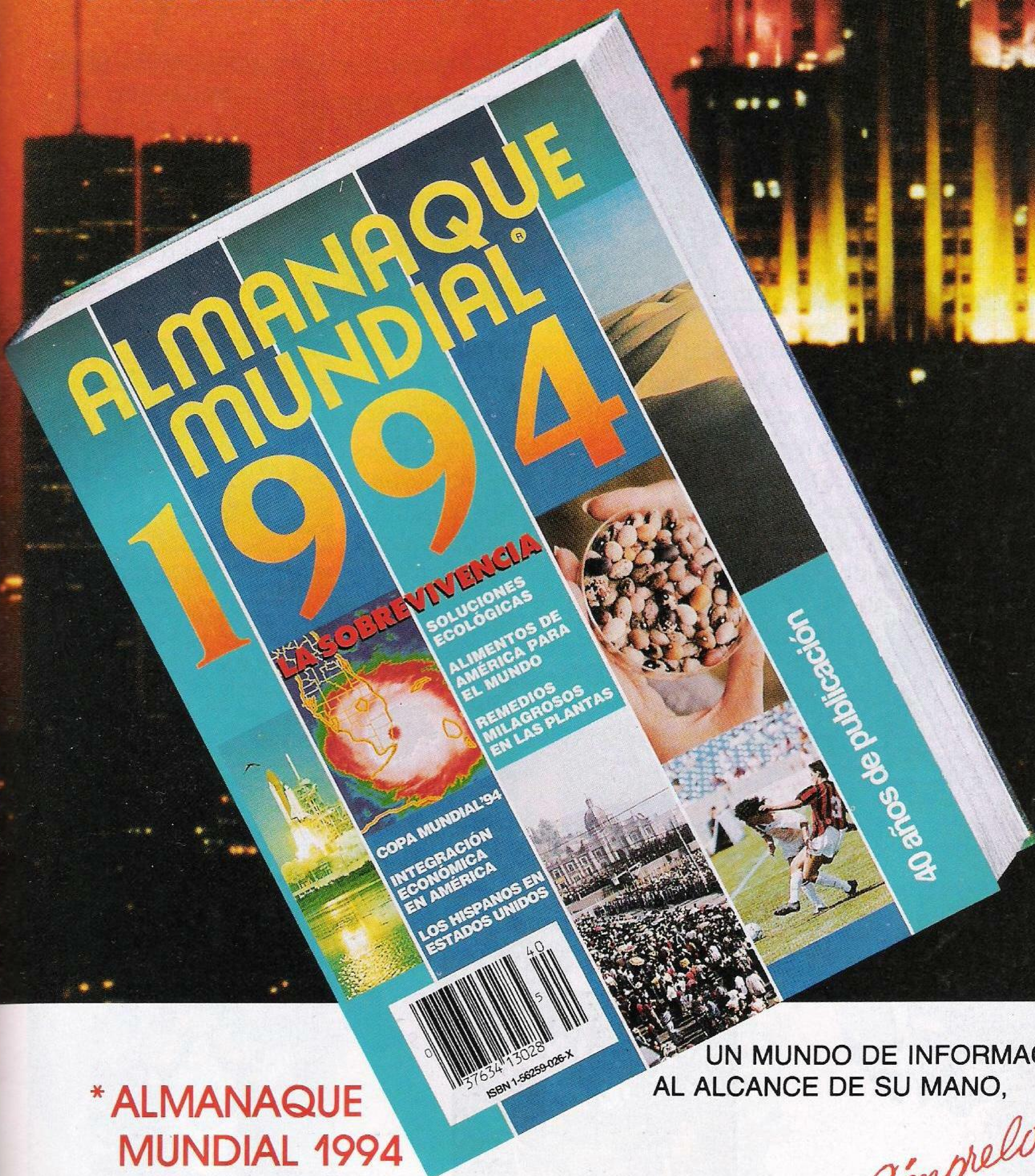
53-MISSILE. Tómalo y dirígete a Kraid's Hideout. Pag. 42





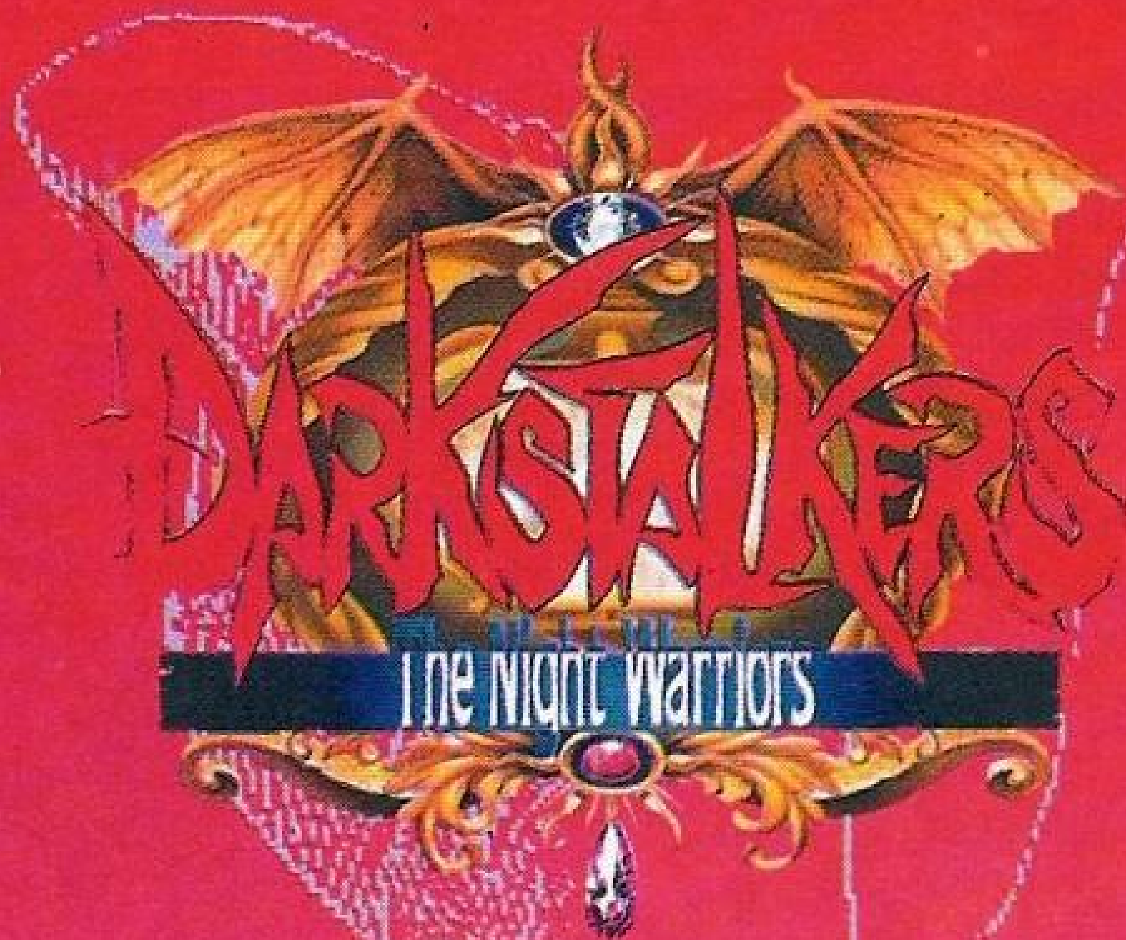






ALMANAQUE MUNDIAL 1994
LA SOBREVIVENCIA
SOLUCIONES ECOLÓGICAS
ALIMENTOS DE AMÉRICA PARA EL MUNDO
REMEDIOS MILAGROSOS EN LAS PLANTAS
COPA MUNDIAL '94
INTEGRACIÓN ECONÓMICA EN AMÉRICA
LOS HISPANOS EN ESTADOS UNIDOS
40 años de publicación
ISBN 1-56259-026-X







¿Qué pasa cuando el equipo que hace 3 años creó Street Fighter II en Arcadia se reúne para programar otro juego de pelea?; pues como es de imaginarse crean un super juego (ellos marcaron la moda, así que sólo este equipo podía crear algo tan bueno); Dark Stalkers es un nuevo juego de pelea con ondas muy diferentes al Street Fighter, pero manteniendo a su vez algunos detalles. Para comenzar te podemos decir que aquí los peleadores son monstruos; aquí podrás encontrar desde vampiros, hombres lobo, momias, yetis, zombies y hasta robots. Cada personaje tiene su típico escenario de batalla en diferentes países del mundo, entre los que podemos encontrar a Estados Unidos, Japón, Inglaterra, Brasil, Egipto y México por sólo mencionar algunos.















Siguiendo con la tradición de este tipo de juegos, cada uno de estos peleadores tiene sus respectivos pros y contras a los que te debes adaptar para así dominar uno, dos, tres o más persona-



















jes; también cada personaje tiene sus respectivos y casi obligatorios ataques especiales que realizas con diversas combinaciones de palanca y botones, además de un super poder que realizas muy al estilo del Super Street Fighter II Turbo cuando logras llenar un marcador especial.





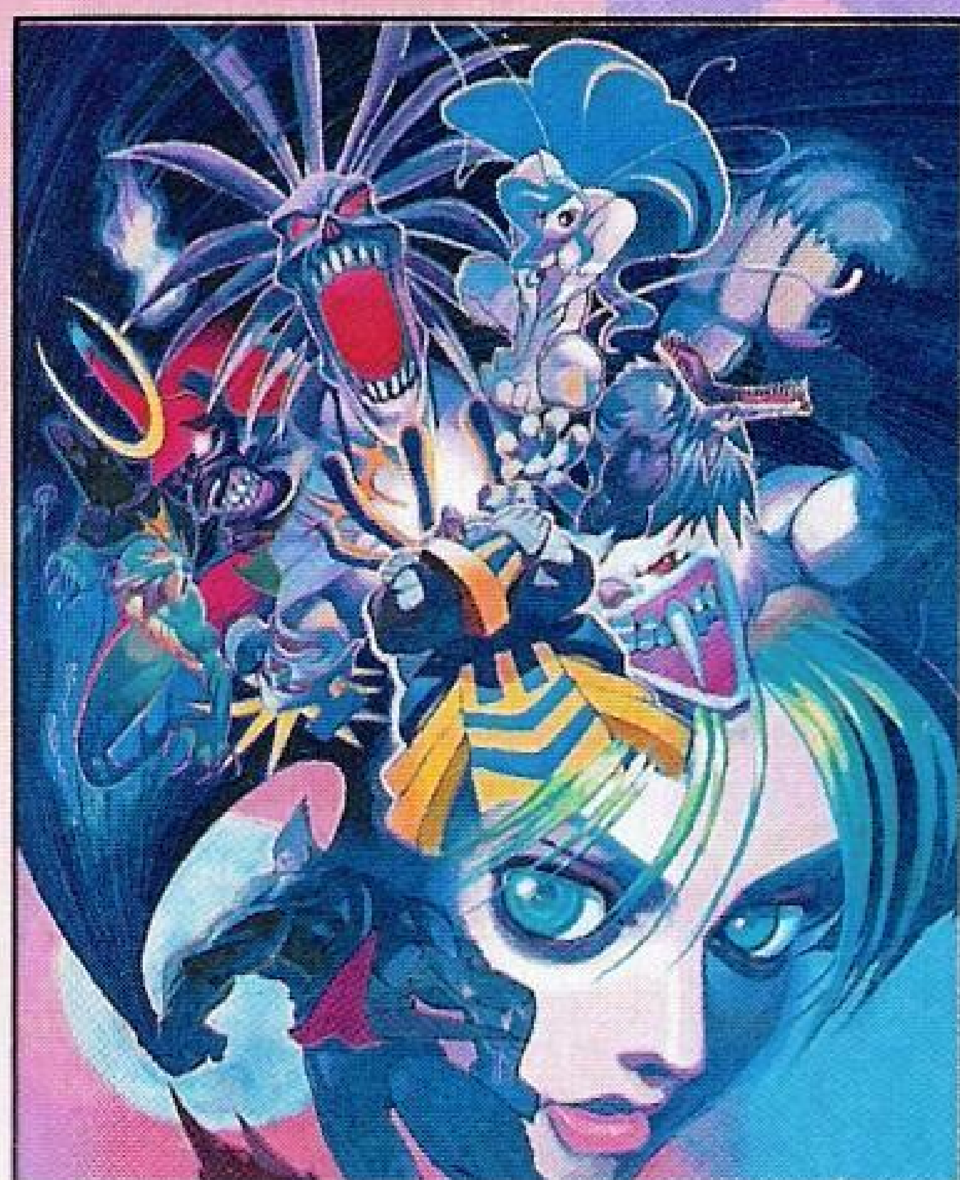
Algo que nos pareció extraordinario de este juego son los gráficos y la animación de los personajes y del fondo, pues es de esas cosas que hay que verlas para creerlas; nosotros quedamos muy impresionados y eso que lo que vimos fue de una versión que aún no estaba terminada.





Este juego merece un análisis más a fondo que después daremos, pero por lo pronto aquí tenemos unas cuantas imágenes para que vayan conociendo el juego.











La bola de cristal

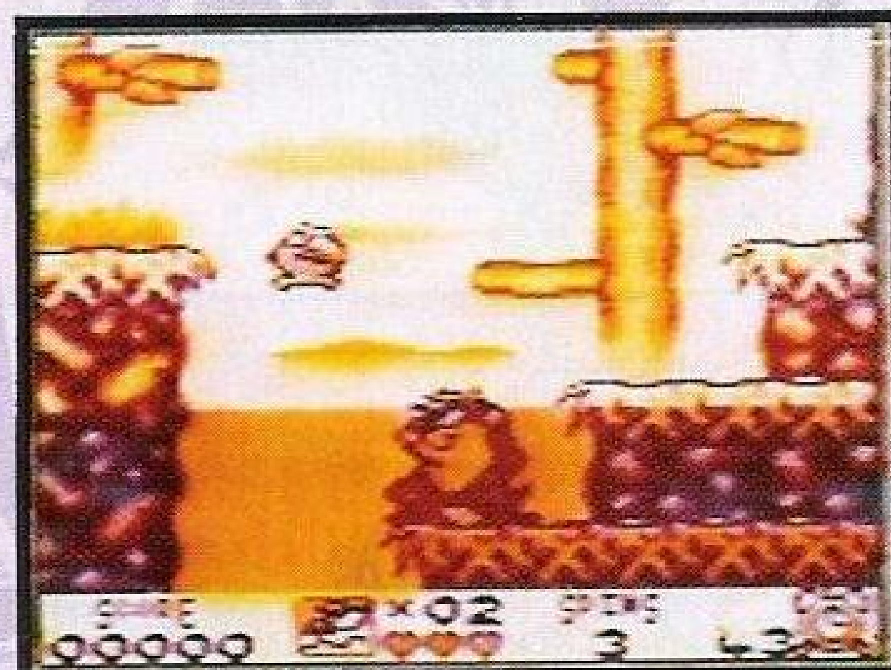


Siempre que regresamos del CES hay muy buenas noticias para los videojugadores; ahora en esta sección les daremos un pequeño avance de algunas de las cosas interesantes que vimos, y en el siguiente número tendremos nuestro clásico reporte de lo más relevante de este show, pero por ahora, comencemos.

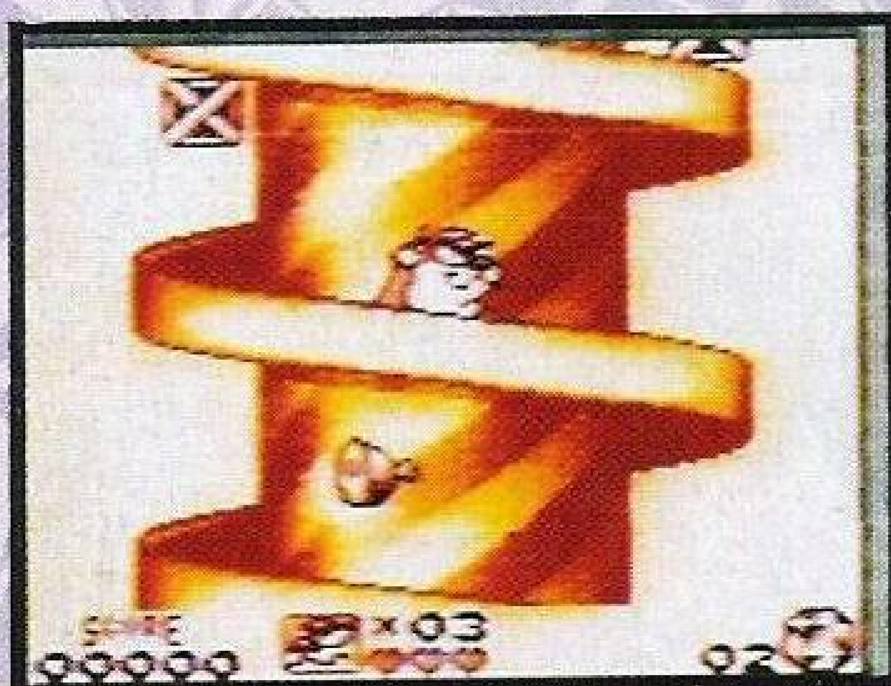
TAZ-MANIA PARA GAMEBOY

Con una extraordinaria decisión Sunsoft sigue explotando sus derechos sobre los famosos personajes Loney Toons, ahora con un nuevo título que aparecerá a finales de este mes (esperemos que ya no haya más retrasos). El juego está basado en la serie de T.V. Taz-mania, donde nos muestran la vida familiar de Taz. Pero por fortuna el juego sigue otra historia: en ella este singular personaje debe escapar de un psicopático cazador que planea llevarlo al "Circo Acme". Esta cacería llevará a nuestro amigo a buscar un refugio en diferentes partes de la isla: la zona prehistórica, las grutas, las montañas salvajes y la feria, donde al final de cada una de estas escenas deberá sortear las trampas que le pone el tenaz cazador. Este juego sigue con la clásica línea de Sunsoft para Gameboy, de "Side Scrolling"; pero también tiene algunas escenas que nos recuerdan a su versión para SNES, donde Taz corre a lo largo de una carretera.

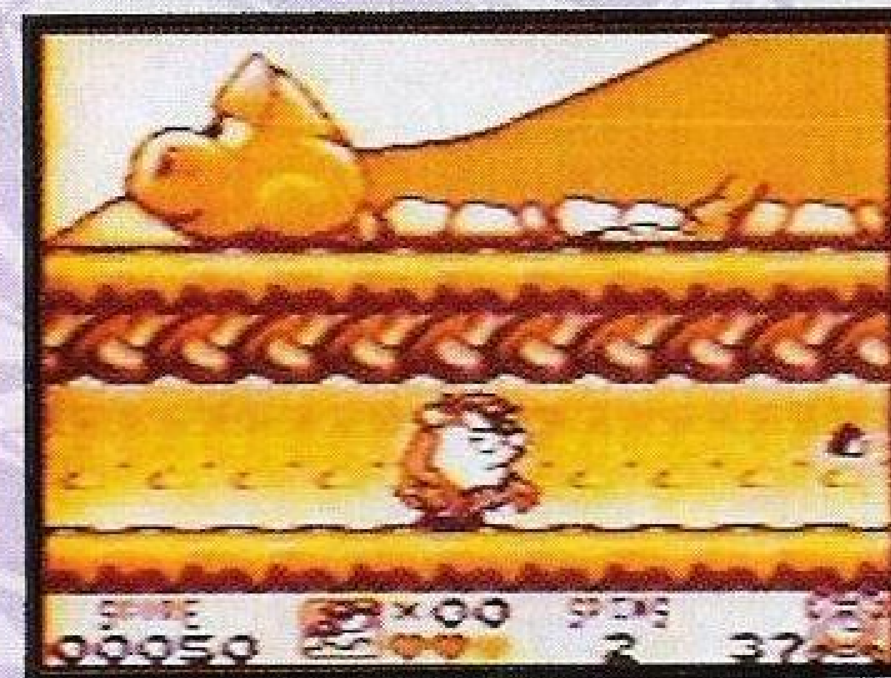












Indiscutiblemente los gráficos en este juego son muy buenos (tanto en Gameboy como en Super GB) y el chiste del juego a pesar de ser bastante común, no deja de ser divertido.

En otras noticias, días antes de acudir al CES nos enteramos de que Taito tenía planeado sacar el juego Hat Trick Hero 2 en Japón. Este juego es el que conocemos en América como Super Soccer Champ y todavía no hay un anuncio oficial acerca de si este juego vaya a salir en este continente pero si lo hace se unirá a todos los títulos de este deporte que aparecieron en este año.

BONK ATACA DE NUEVO





Bonk de Hudson, ese personaje de gran cabeza, se alista para aparecer en 2 juegos: uno para SNES (Bonk's Adventure) y otro para GB (Bonk's Revenge). En ambos el modo de juego es muy parecido a las anteriores versiones que aparecieron en NES y GB y en donde Bonk ataca a sus enemigos con su gran cabeza, pero la versión de SNES tiene muchísimas opciones más. Por ejemplo: aquí Bonk tiene la habilidad de transformarse en diferentes formas como: Una gran gallina o un dinosaurio; En la nueva versión de GB tú conduces a Bonk por varias escenas a las que puedes llegar por un mapa muy al estilo de Adventure Island II. También para GB, otro anuncio importante que ya se había dado es que este último juego será compatible con el nuevo sistema del Super GB.





SAMURAI SHODOWN











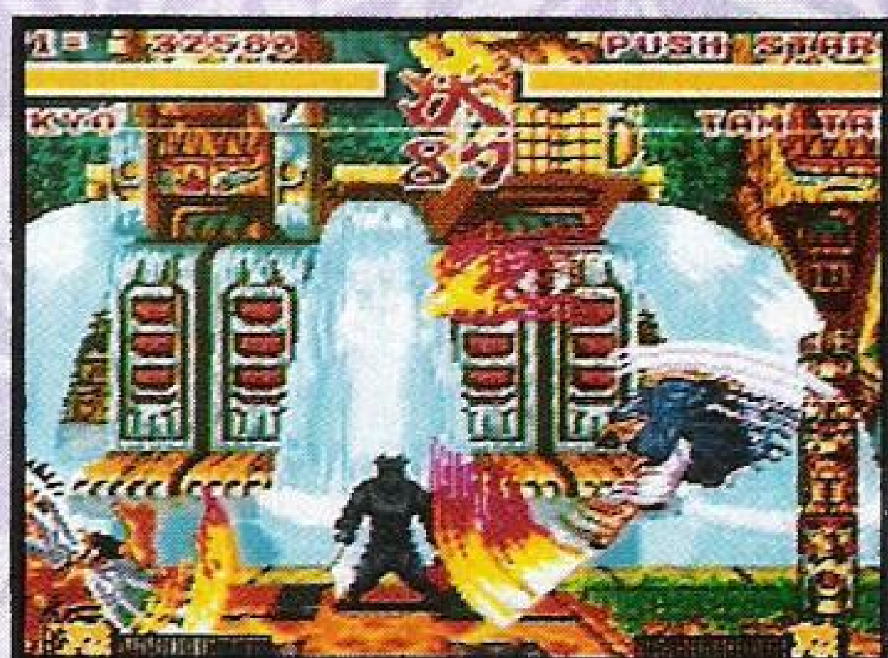
Desde antes de que publicáramos las primeras fotos de Samurai Shodown (y después de que lo hicimos) ha habido una gran cantidad de cartas pidiendo más información al respecto. Conciente de esto, movimos todos nuestros contactos y pudimos conseguir un prototipo del juego, que, aunque aún se encuentra en una etapa preliminar, ya se puede dar uno cuenta de que éste será un juego digno de la expectación que ha causado. Una de las cosas que se pueden fácilmente resaltar de este prototipo es el trabajo en los escenarios. Podríamos decir que ya está completo, como podrás observar en las fotos; los gráficos de cada escenario son muy parecidos a la versión original. Otro de los factores relevantes es la notable mejoría en la movilidad y en los valores, (inclusive nos da la ligera impresión de que algunos valores de personajes que tenían ciertas fallas en la versión Arcade, los están corrigiendo para el SNES). Algo que nos llamó mucho la atención es que el juego no tenía programados los bonus stages, y no pudimos averiguar si los iban a eliminar para la versión final, pues el juego de World Heroes 2 ya no los tiene; y aunque en este prototipo había ausencia de bonus stages pudimos checar que sí estaban los displays que aparecen al terminar cada batalla y cuando sale Amakusa retándote.

Pues bien, esto es todo lo que te podemos decir de este juego (teniendo en cuenta que el prototipo sólo estaba al 65% completo, no hay mucho más que decir), pero en cuanto tengamos la versión final, tendremos un análisis más profundo. Mientras te dejamos con algunas imágenes del juego.









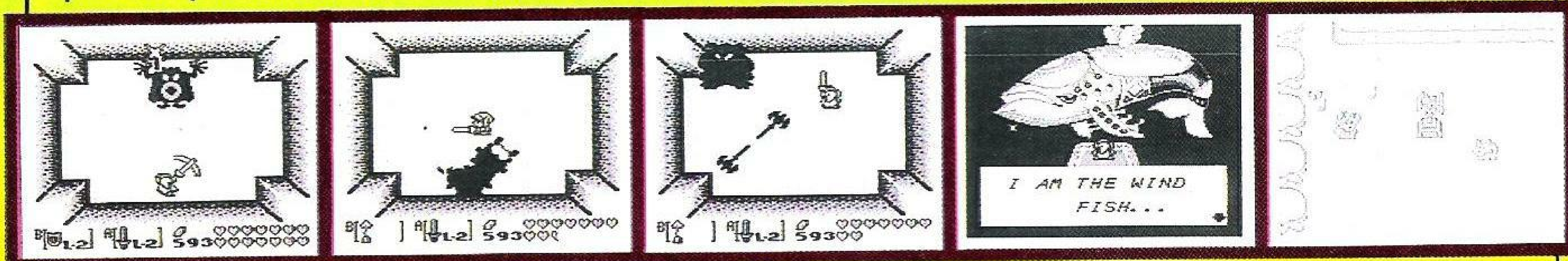


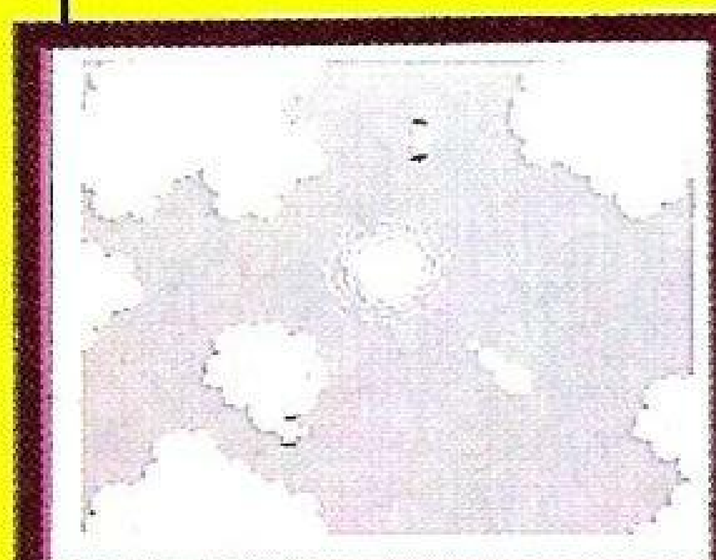
REPORTE ESPECIAL
FINALES

Hace algún tiempo hablamos acerca de los finales de algunos videojuegos (¿recuerdan? era el rollo ése de si eran buenos o malos). A continuación te presentamos algunos finales de videojuegos famosos; unos son buenos, otros muy mediocres, y algunos no aportan nada nuevo a la sociedad pero ahí están:

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Este juego tiene uno de los mejores finales que se han visto en NES, SNES o Game Boy. Pero también es uno de los más tristes; Link debe despertar al Wind Fish para poder regresar a Hyrule, pero eso haría que desapareciera la isla completa con todos los habitantes, incluyendo a Marin.

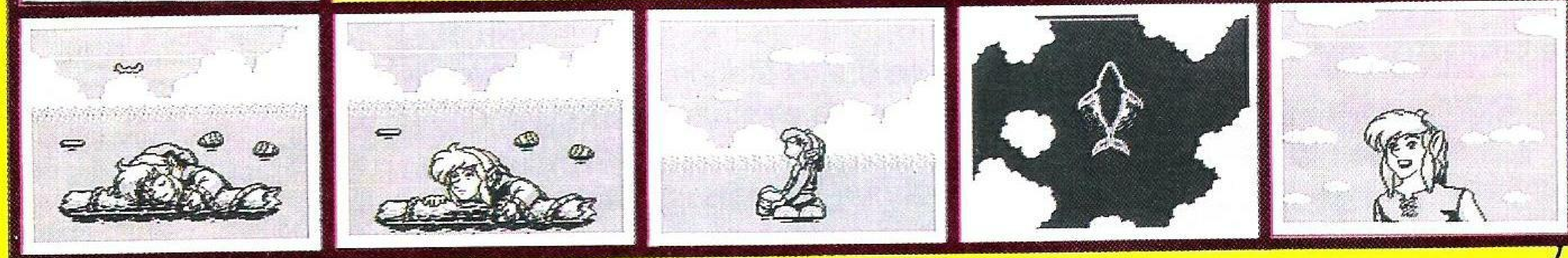




Para despertar al Wind Fish, Link debe luchar contra sus pesadillas (son 5 en total).
Al final, todo fue un sueño... ¿o no?

Nota especial: Si acabas este juego sin salvarte ni continuar hasta el final aparecerá Marin volando entre las palabras "The End".





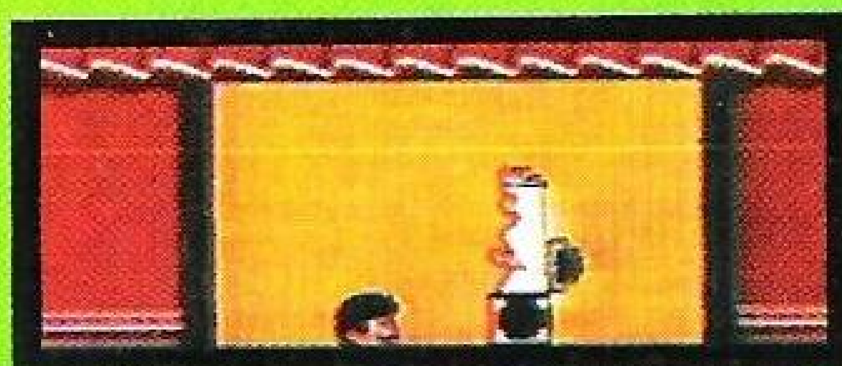
Y hablando de sueños, éstos siempre han sido un muy buen pretexto para finales de juegos que tienen historias un tanto extrañas.

MONSTER PARTY

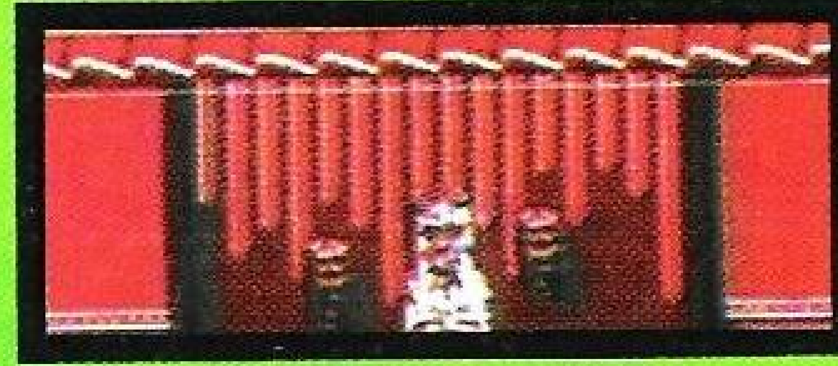




Mark, un niño común y corriente quien ayudó al extraño dragón Bert a liberar a su reino de unos monstruos que lo habían invadido, fue recompensado por su amigo con una enigmática caja. Al regresar a su casa y abrir el cofre, Mark ve que dentro de él hay una princesa... ¡no!, es un mostruo y detrás de él viene otro, y otro y otro más.











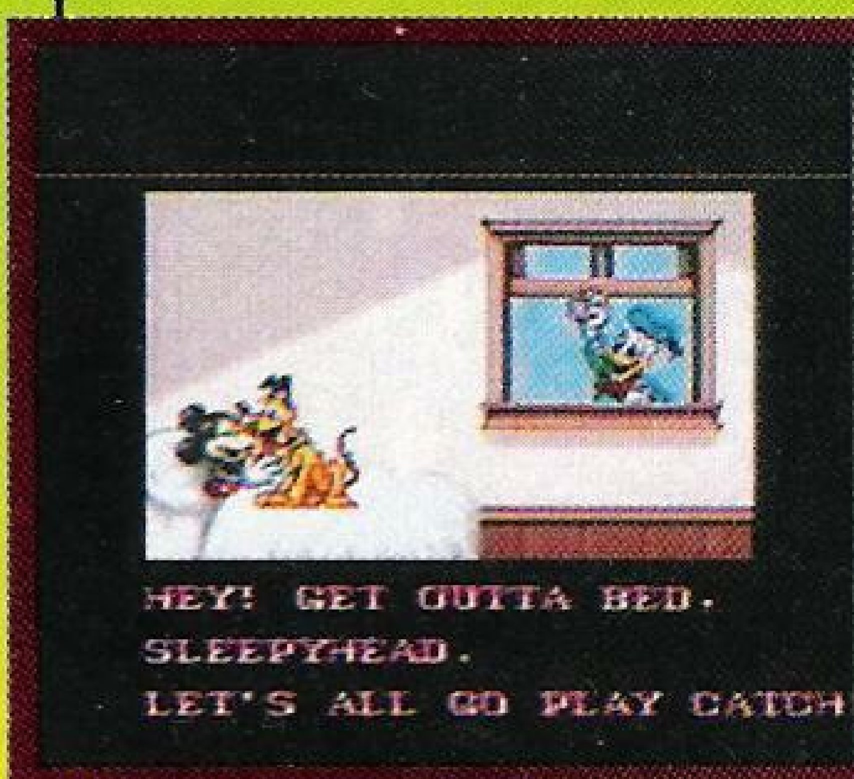




THE MAGICAL QUEST
STARRING: MICKEY MOUSE

Una vez terminada la lucha contra Pedro el malo, Mickey ha podido rescatar a su amigo Pluto y, como nunca puede faltar en estos casos, la celebración por la victoria no se hace esperar.

Después de pasar por peligros inimaginables, Mickey se da cuenta de que toda su aventura fue un sueño. Bueno después de todo su amigo Pluto está con él, así qué no hay de que preocuparse. Entonces, junto a sus amigos Mickey sale al parque a jugar (justo como comenzó esta historia).









LITTLE NEMO THE DREAM MASTER

Después de haber eliminado al rey de las pesadillas, Nemo ha liberado al mundo de los sueños de este diabólico ser. Una vez libres, el rey Morfeo y su hija Camille felicitan a este pequeño héroe.

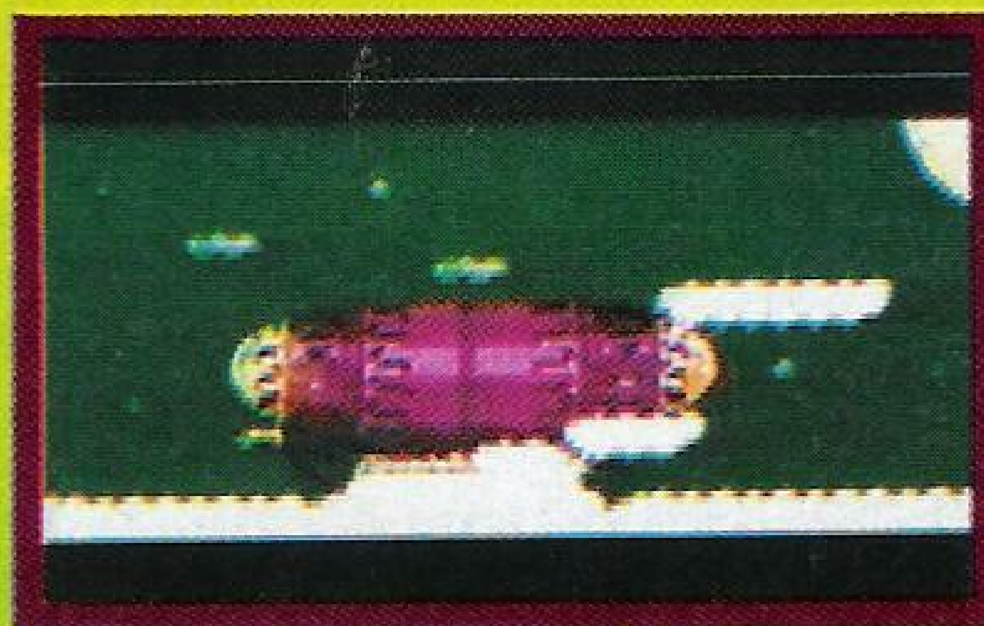






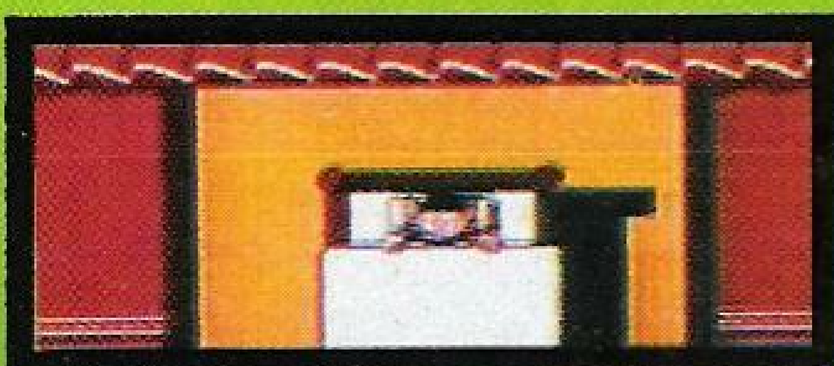
Como muchos héroes, Nemo es invitado a regir el reino de los sueños, pero consiente de que hay mejores cosas que hacer en la tierra, decide regresar a la mañana siguiente para ser despertado por los "dulces" gritos de su mamá. Pero Nemo... ¿qué le va a hacer? Así es este negocio de los héroes.





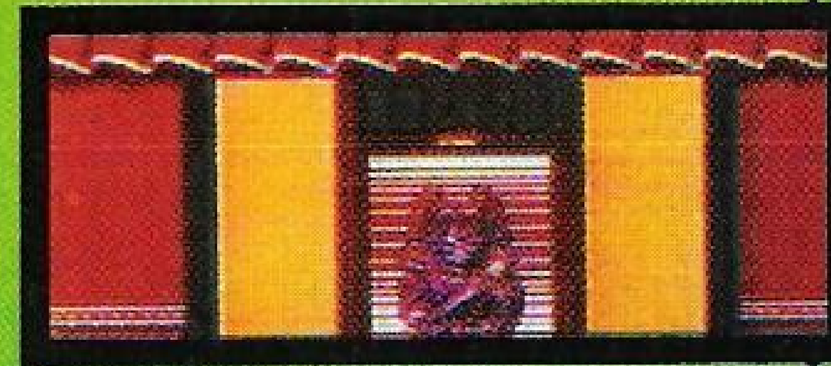


¡Ah, vaya sueño!; luego de sufrir tan terrible pesadilla "Mark, se prepara para ir a la escuela, pero una vez que se alista a salir de su casa alguien lo espera en la puerta: Mark necesito que me ayudes".

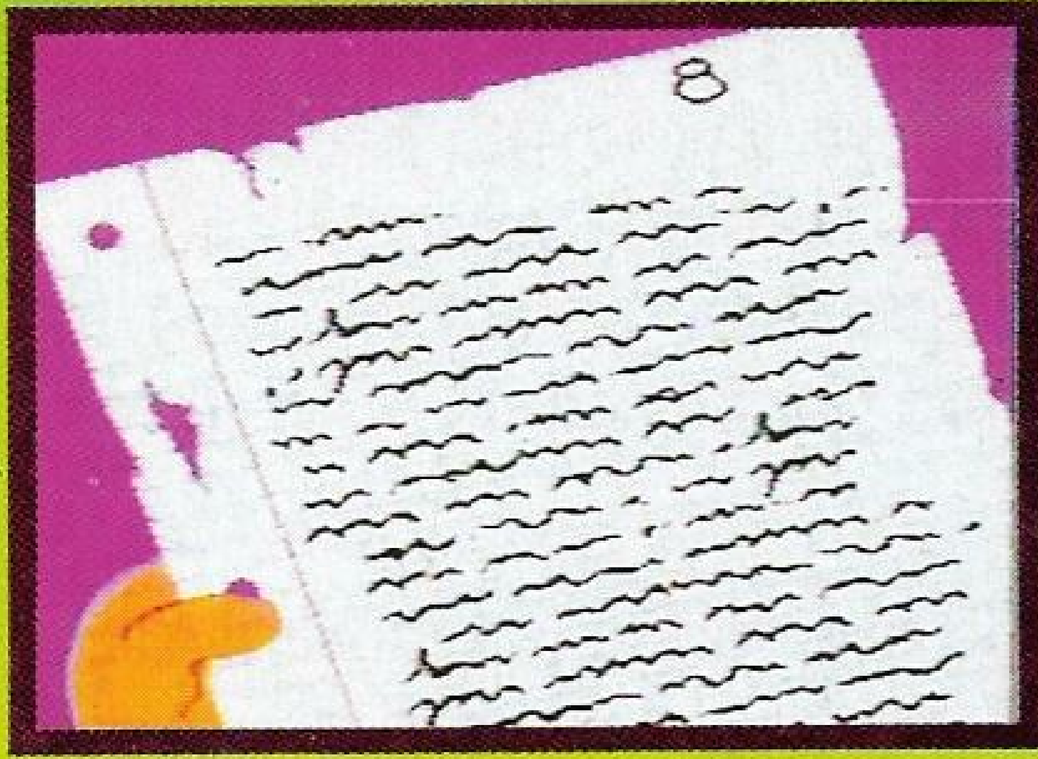
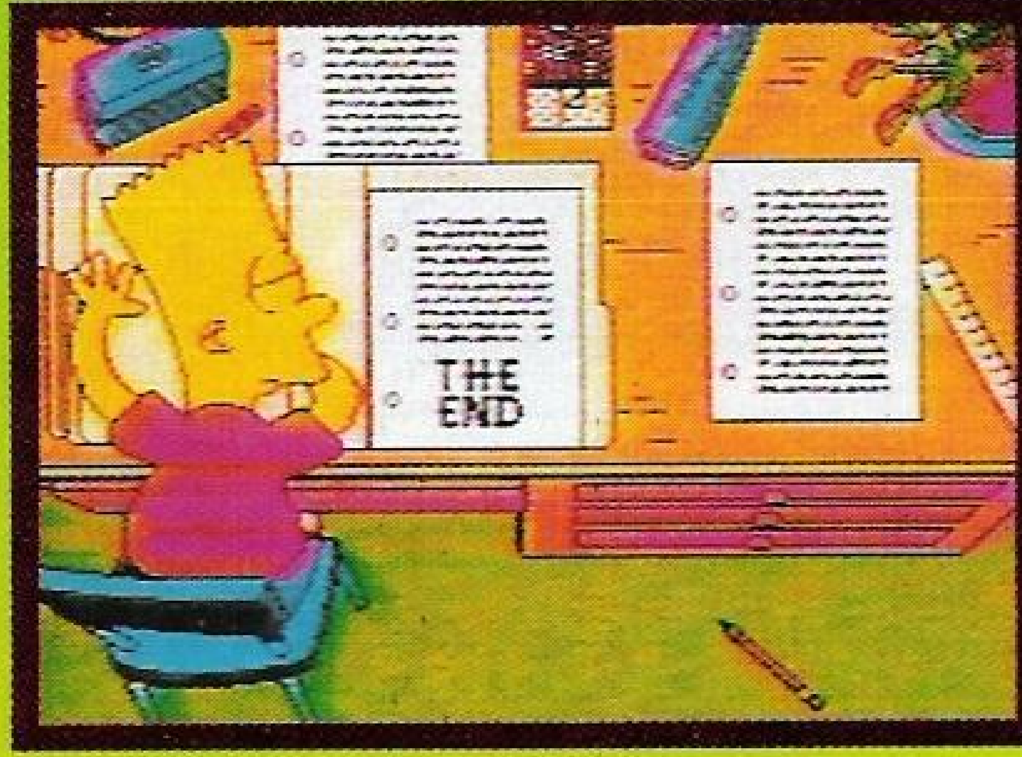






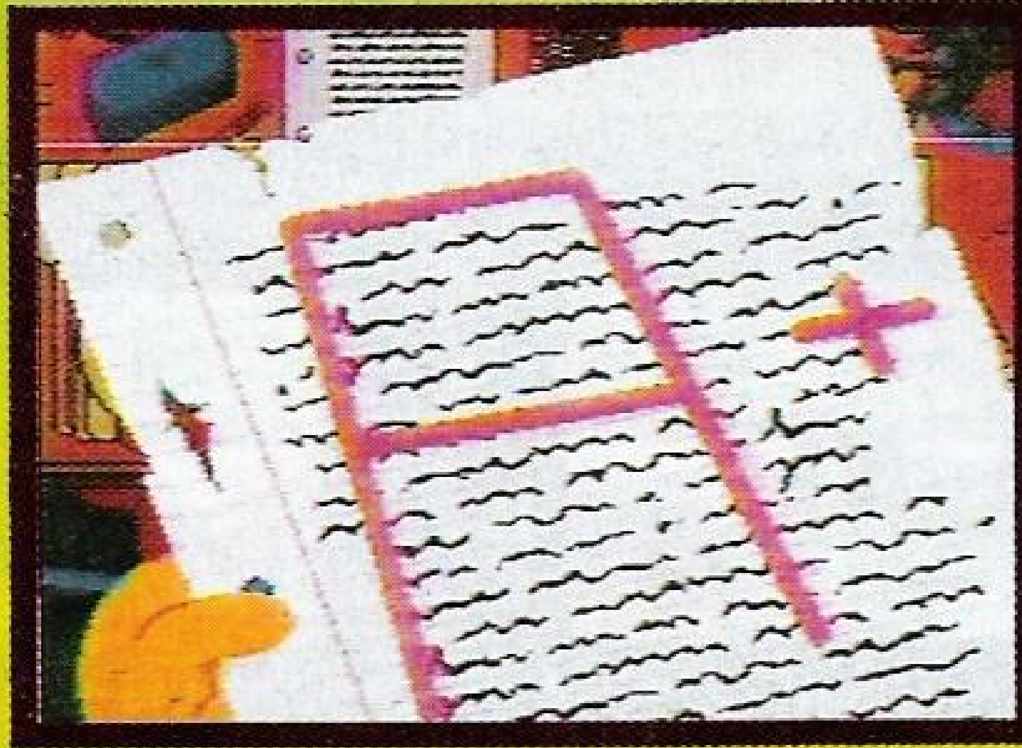


En ***Bart's Nightmare***, Bart cayó dormido y las hojas de la tarea que realizaba salieron volando. Así que, decidido a recuperarlas, vive aventuras inimaginables. Puedes terminar el juego sin tomar ninguna hoja, pero eso repercute en la calificación final; por el contrario, si tomas todas las hojas, la calificación aumenta.



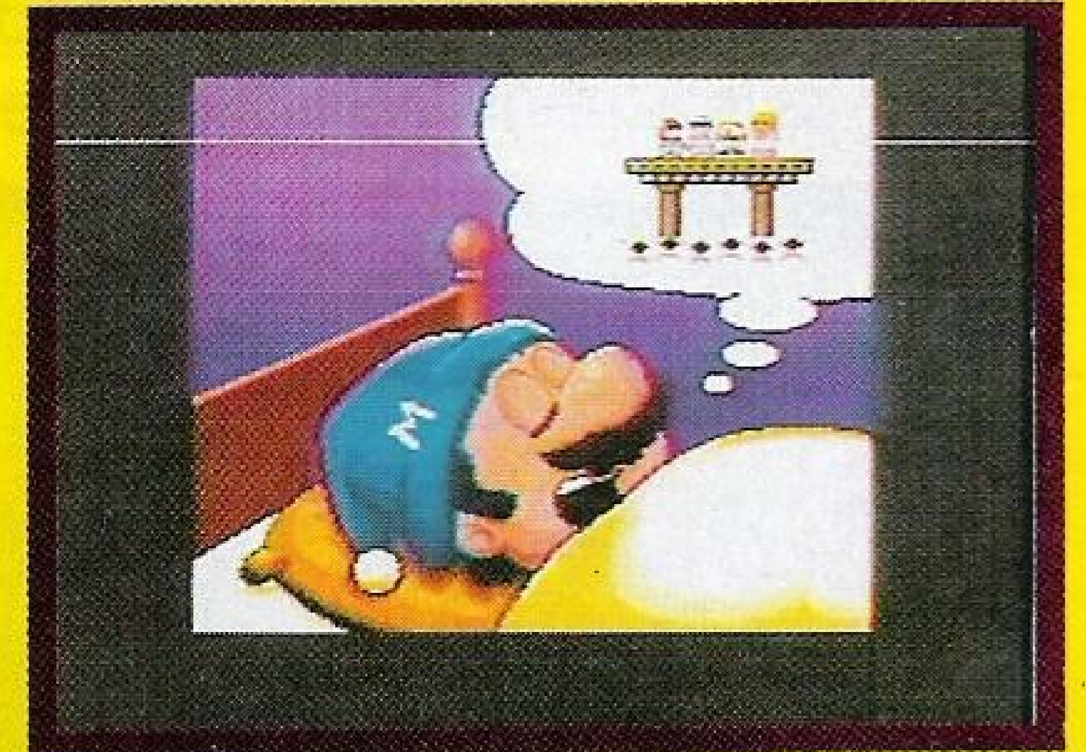
También los puntos que puedas hacer en las misiones son muy importantes para mejorar tu calificación y así llegar a tener la tan ansiada A+.







Super Mario Bros. 2 es el juego más diferente de todos los de la serie de Mario; en este juego tú debes liberar a un pueblo de la opresión de un sapo tirano llamado Wart. Después de vencerlo tirándole unos cuantos vegetales podrás rescatar a estos extraños seres quienes después de ajustar cuentas con Wart te considerarán todo un héroe.



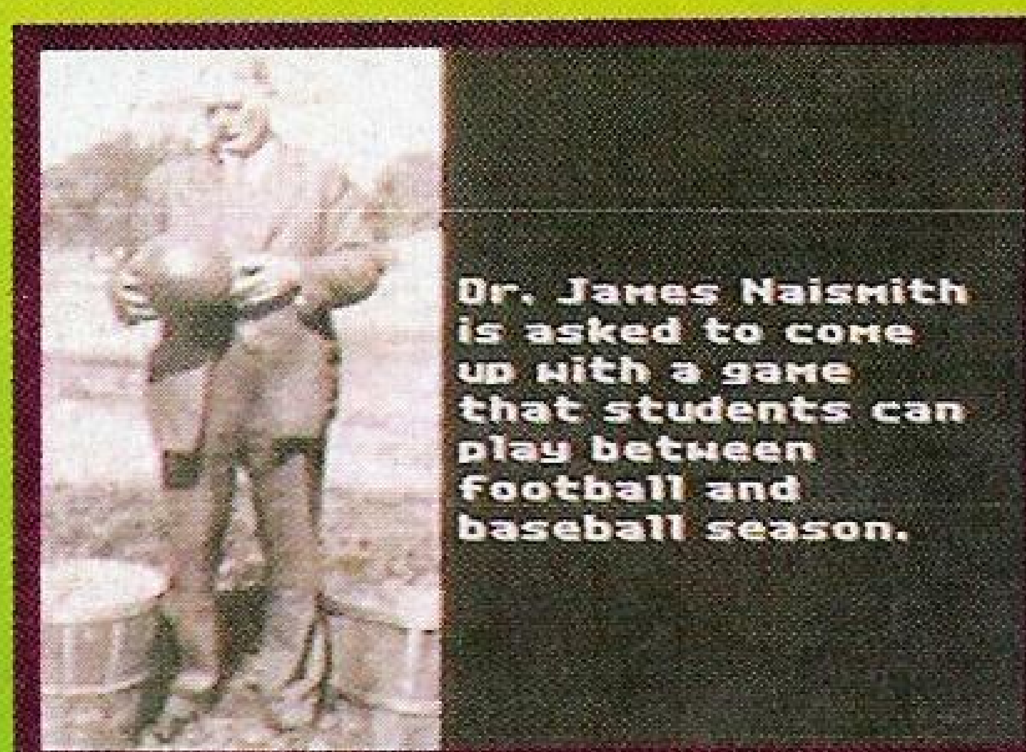
Pero, como dijimos con anterioridad, todo esto sólo fue un sueño.

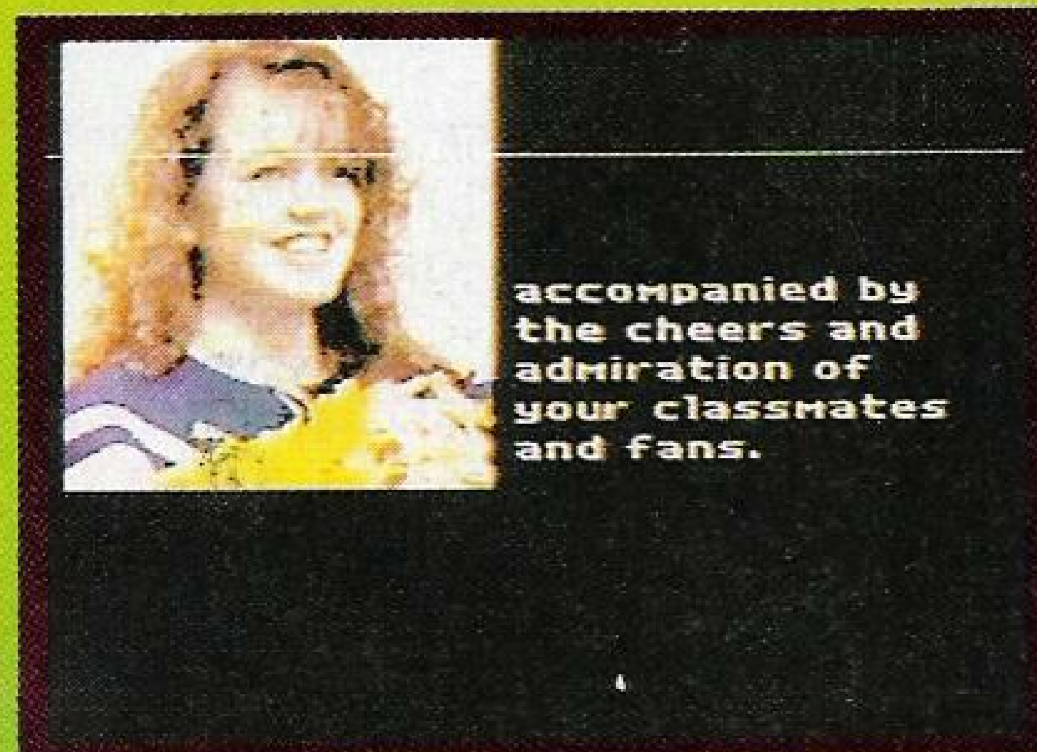


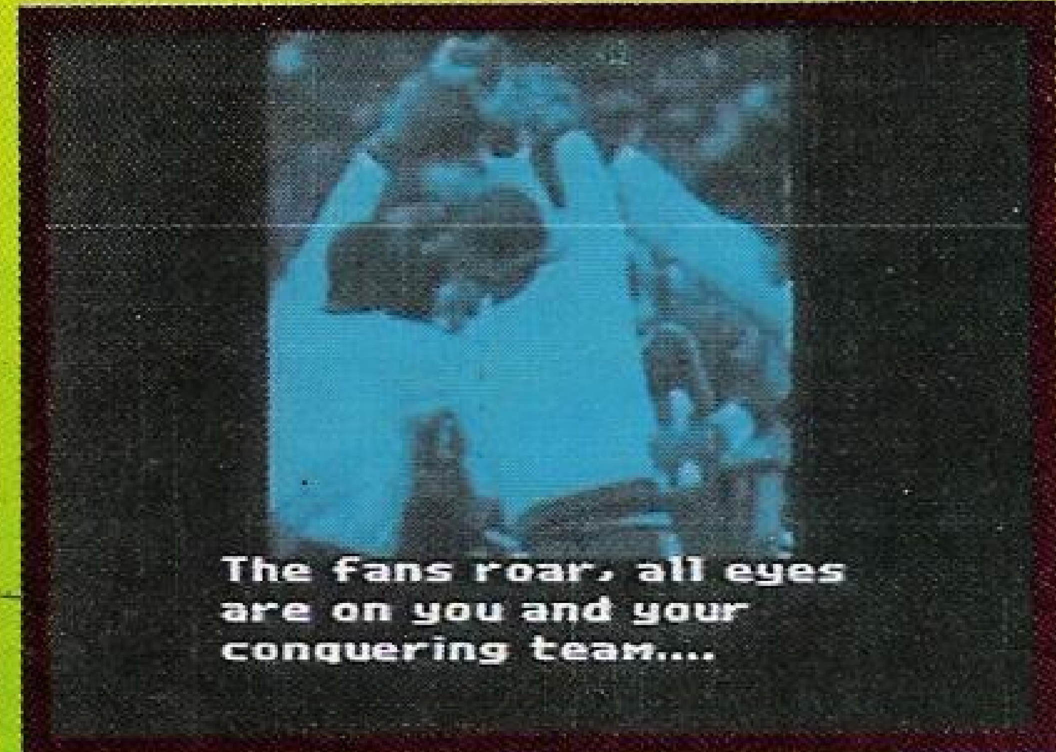
Según se dice la mayoría de los programadores son gente un tanto tímida y modesta, lo que ocasiona que prefieran usar seudónimos en lugar de sus verdaderos nombres. Pero también hay casos donde es al revés:

En ***Legend***, después de pasarte un muy buen rato tratando de liberar al reino de Sellech, cuando terminas el juego tienes la clásica pantalla de créditos,pero un sorpresa extra es que hasta el final aparecerá una fotografía donde se ven dos sujetos llamados Carlo Perconti y Lyes Belaïdouni, los diseñadores de este juego.

Otro caso similar es el del juego ***NCAA Basketball*** de Nintendo, donde, una vez que conquistes el campeonato, saldrá una serie de fotos en las que aprenderás quién inventó el basquetball, entre otras cosas cursis como el sentimiento de ser los campeones de este año.









Y hasta el final podrás conocer al equipo de Sculptured Software que diseñó y programó este juego; a diferencia del caso anterior, aquí sí salió todo el equipo y no nada más 2 personas.

Pasando de los buenos finales a otros de plano grotescos, veamos primero el de ***Jurassic Park*** de SNES; aunque éste es un juego con buenos efectos visuales y de audio, de los 16 megas que usaron en el juego se ve que no les quedó naditita para el final.



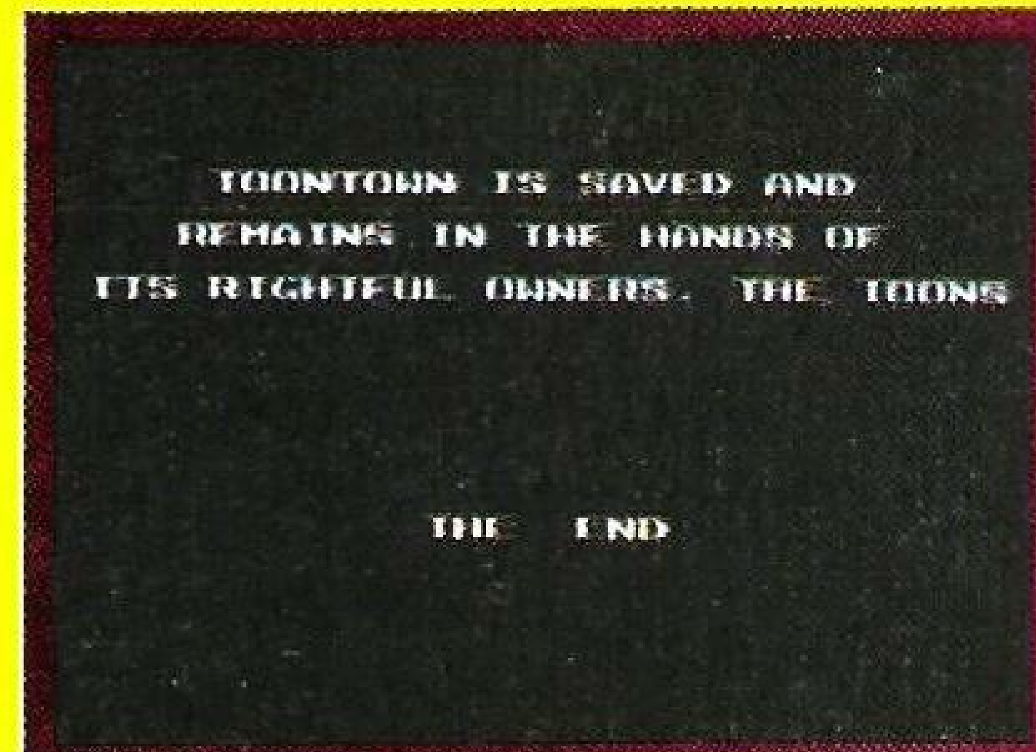




Una vez que hayas hecho todo lo que tenías que hacer camina hacia el helipuerto donde un helicóptero te recogerá; después de ver la isla (igualita a la que sale cuando prendes el juego) aparecerá una pantalla de felicitaciones; muy poco para un juego que te toma al menos 1 hora 1/2 acabar cuando ya lo conoces bien.

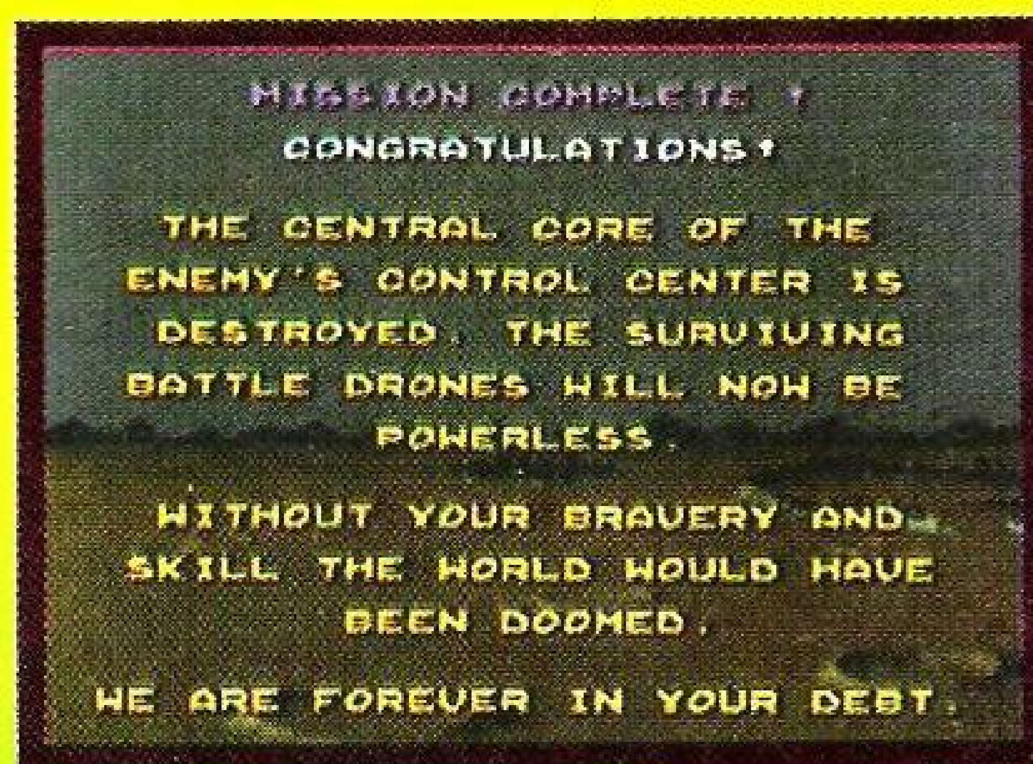
Y aunque no lo creas la competencia para hacer malos finales está dura, pues en el final de ***Who Framed Roger Rabbit?*** (NES), después de estar aburriéndote bastante buscando pistas y más pistas para encontrar y vencer al Mayor Doom y rescatar a Jessica, te encuentras con una pantalla en la que se lee un largo Epílogo que aquí ves en toda su extensión.





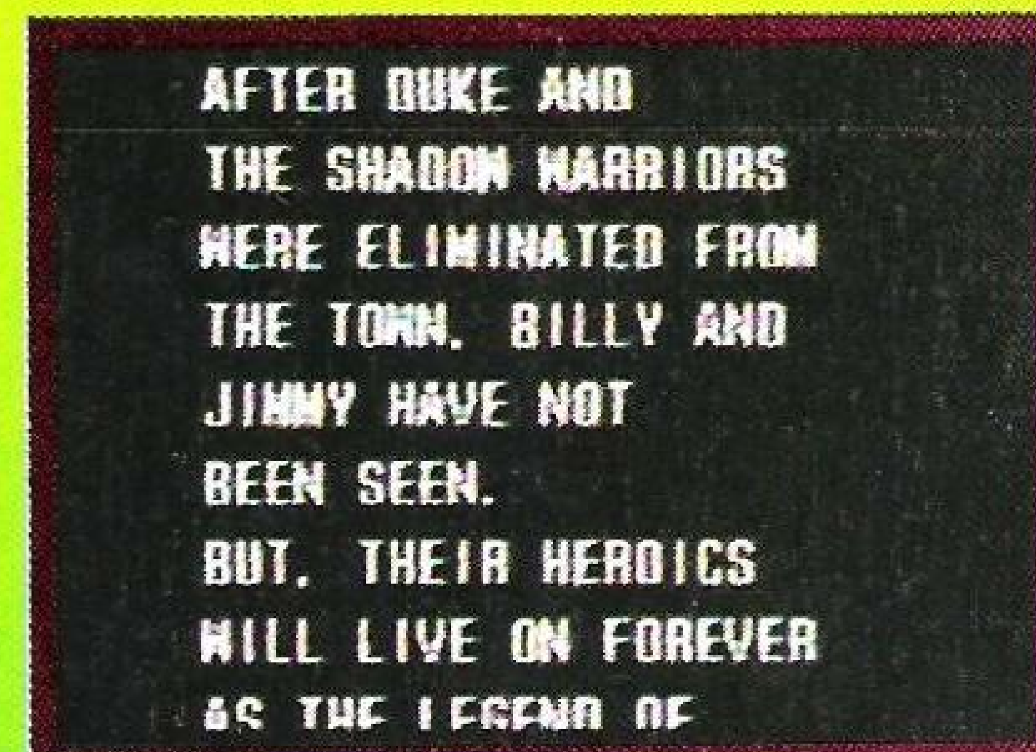
Fire Power 2000 es un excelente juego, pero desgraciadamente entra en la categoría de los títulos que tienen mejor presentación que final; en este caso el susodicho final sólo es una pantalla donde después de haber volado el sistema central del enemigo hay una explosión. Todo se reduce a escombros y aparece un par de pantallas de letras: una para tratar de hacerte sentir bien después de haber salvado al mundo y otra con los créditos. ¡JA!







Super Double Dragon es un buen juego de pelea, pero su final deja mucho que desear; ya que una vez que logras derrotar a Duke aparece una pantalla con una muy pobre explicación de lo que pasó después de esa pelea, seguida por los créditos.



LOS FINALES "CON PREMIO"

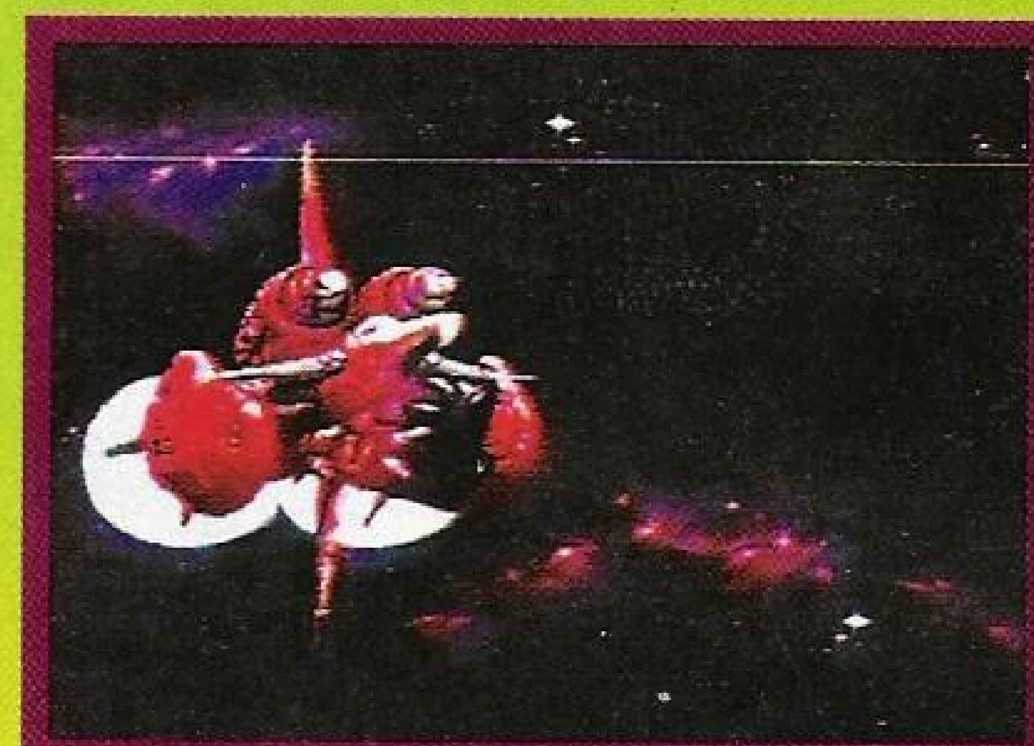


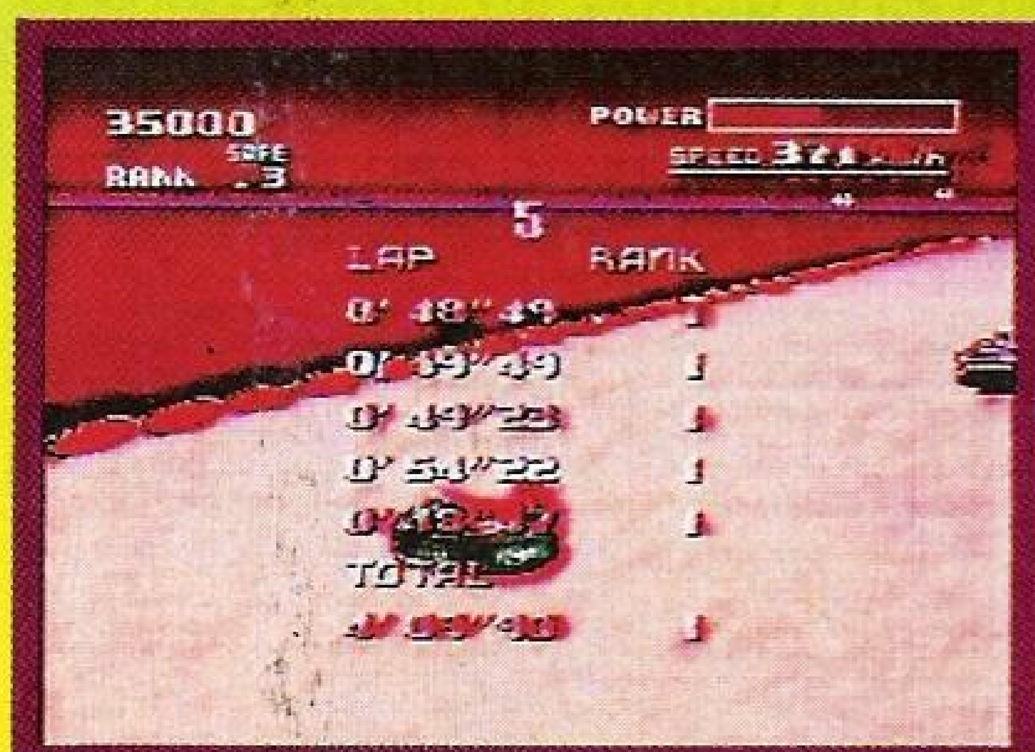
Algo que es indiscutible es que los jugadores siempre esperan un premio al finalizar un juego en un nivel difícil o después de haber logrado una "proeza". Por suerte hay programadores y diseñadores conscientes de esto y cuando logras vencer los retos que te ponen te premian con un final especial.

Uno de los primeros casos que recordamos es el de ***Axelay***, pues si tu puedes terminar este juego dos ocasiones seguidas en el nivel Hard, aparte de la clásica secuencia que aparece cuando lo acabas por primera vez, los programadores te premian con un peculiar "hasta luego" (y que todavía estamos esperando que cumplan).









Nintendo también es de la compañías que gustan de recompensar a los buenos jugadores. Entre los ejemplos tenemos a ***F-Zero***, donde si eres capaz de terminar la categoría "Master" (recuerda que para obtenerla debes haber terminado el juego en expert) aparte del final normal donde ponen todos tus tiempos de las pistas, aparece un final especial donde ves tu nave en perspectiva de arriba (Top View).



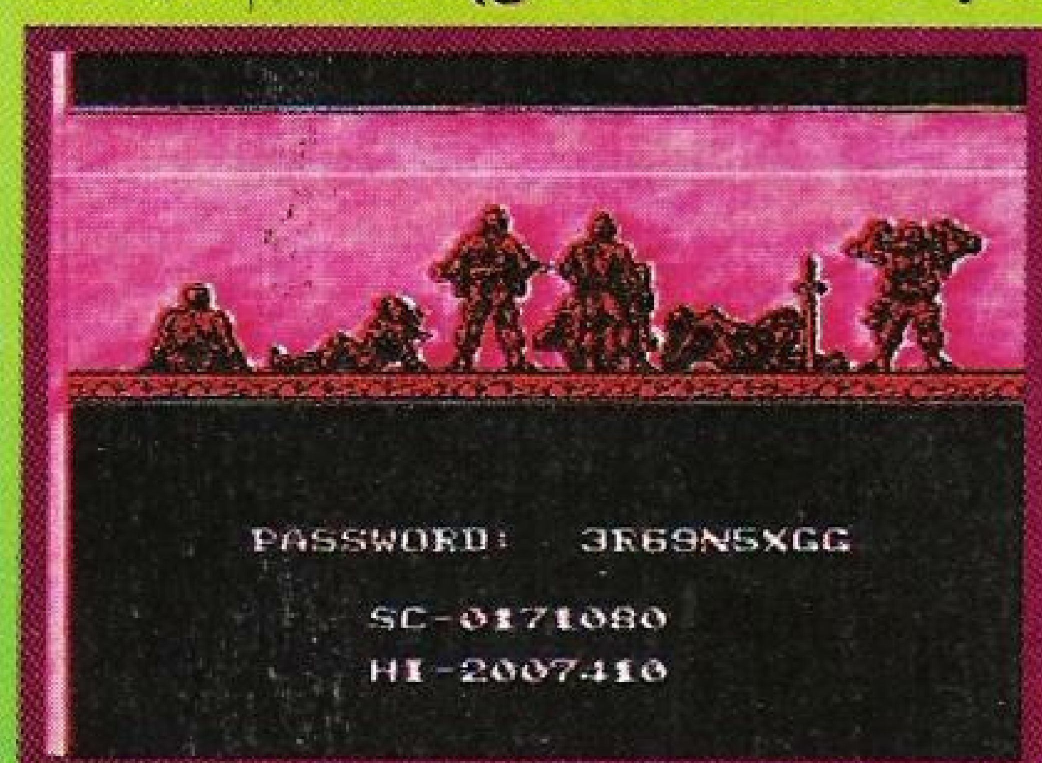


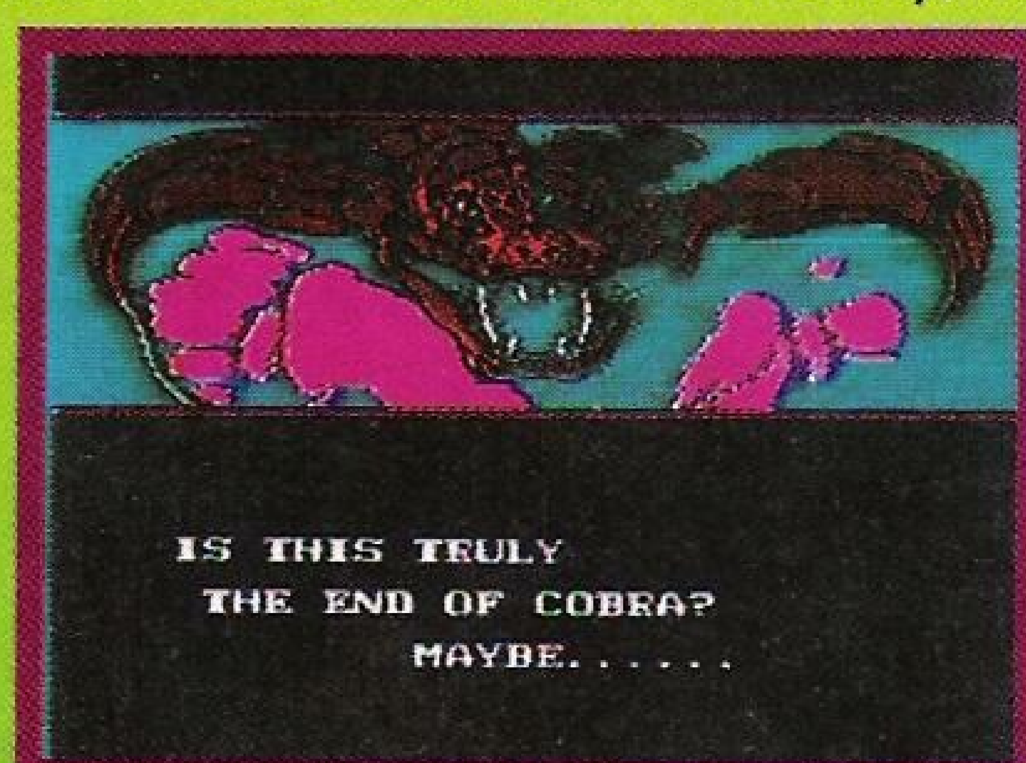


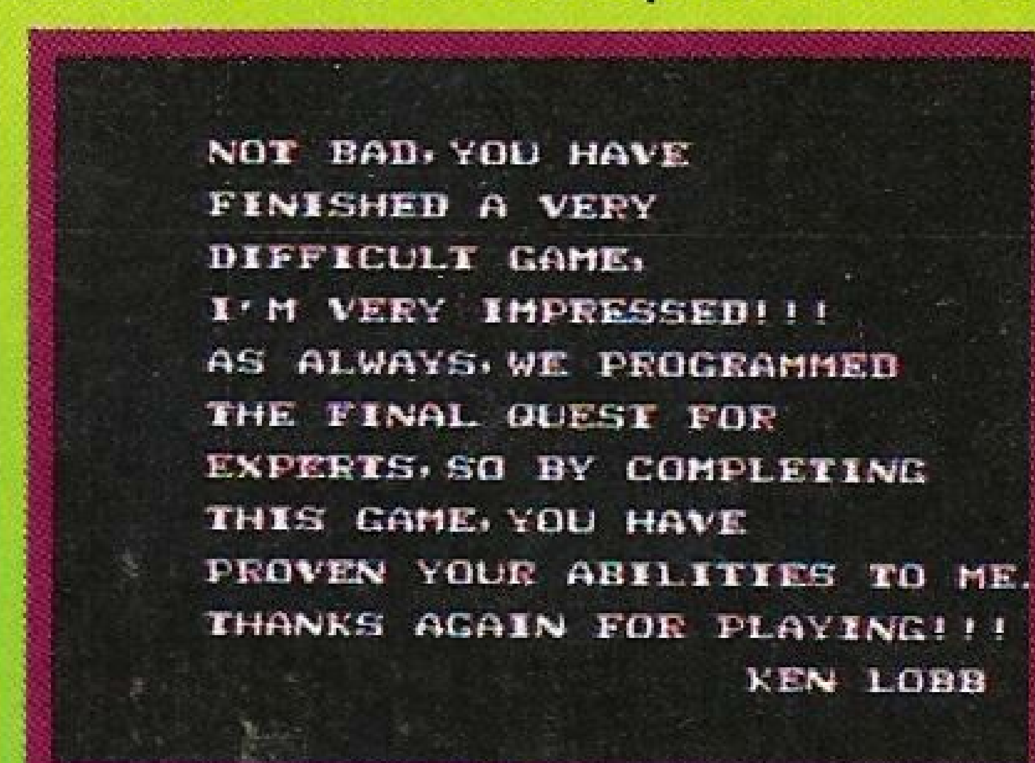
Actraiser 2 es uno de esos juegos con un muy alto nivel de dificultad cuando lo pones en Hard; por eso al finalizarlo en este nivel, además del epílogo (que por cierto es bastante triste) aparece la estatua de "maestro" aparece a la orilla del mar con una increíble vista.



Los jugadores veteranos tal vez recuerden el primer juego de ***G.I. Joe*** para el NES, el cual una vez que lo terminabas te daba un nuevo reto. Pero acabar el tercer reto era algo extremadamente difícil; los pocos jugadores que llegaban a lograrlo recibían una felicitación de parte de Ken Lobb (¿recuerdan el password "Lobb" en Low G Man?), el presidente de la desaparecida Taxan.







Al terminar ***Gradius III*** la máquina te muestra algunos displays dependiendo del nivel en el que lo hayas puesto. Pero si eres capaz de terminar con este difícil juego en nivel Arcade (en la pantalla de option pon el cursor en Level Select y presiona 10 veces el botón A) aparte de ver todos los displays, al aparecer el logo de Konami hasta el final de los créditos, la máquina te dará un calificativo especial para superjugadores.













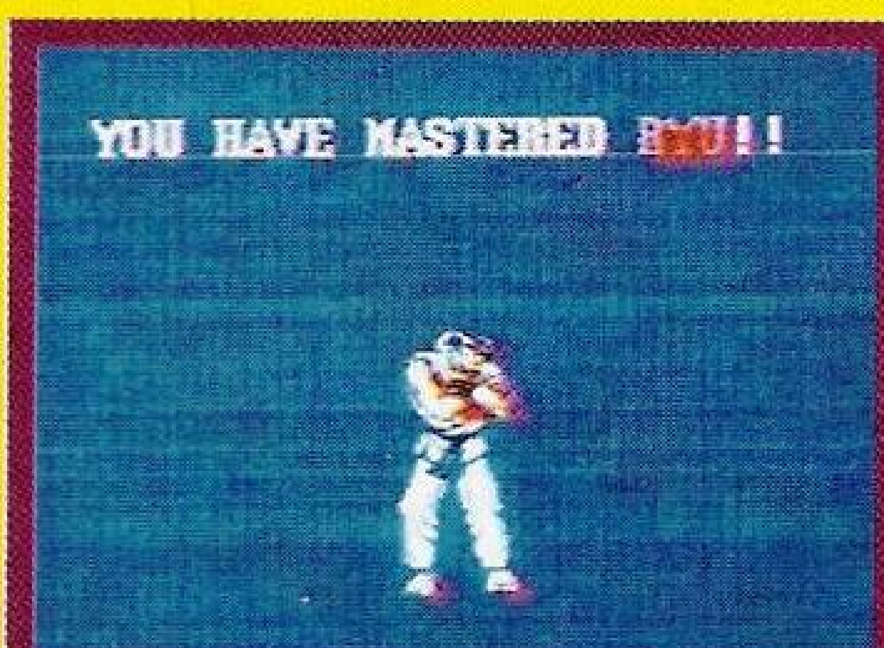




En estas fechas es rara la persona que no conoce todos los finales de los personajes del ***Street Fighter II Turbo***, pero si puedes llegar a terminarlo en nivel 8, verás un par de gráficos como una recompensa a tu habilidad.



Pero eso no es todo, ya que si eres capaz de terminar este juego sin continuar podrás observar los créditos del juego y a todos los personajes destruyendo cajas.



Y aún queda un premio para los jugadores expertos, pues si eres capaz de finalizar el juego sin perder un solo round verás una pantalla donde los programadores reconocen que eres todo un maestro en el uso de tu personaje.









Y aunque lo siguiente esto no es exactamente un premio, sí es algo diferente para los jugadores de ***Star Fox***, ya que si son capaces de llegar a Andross por la ruta difícil (la 3) después de destruir por primera vez su cara, no se reconstruirá en la forma normal... lo hará como un demonio que no cesará de atacarte. Si lo logras terminar el final transcurrirá igual que si lo hubieras hecho en los otros niveles.





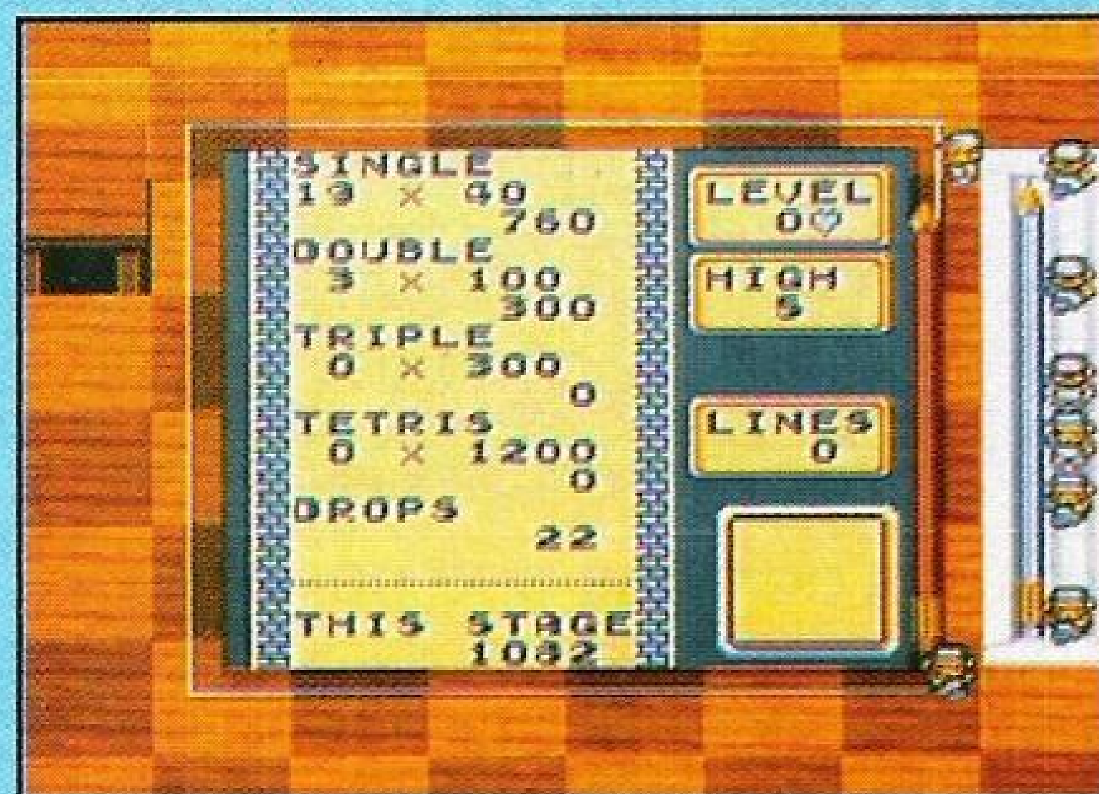


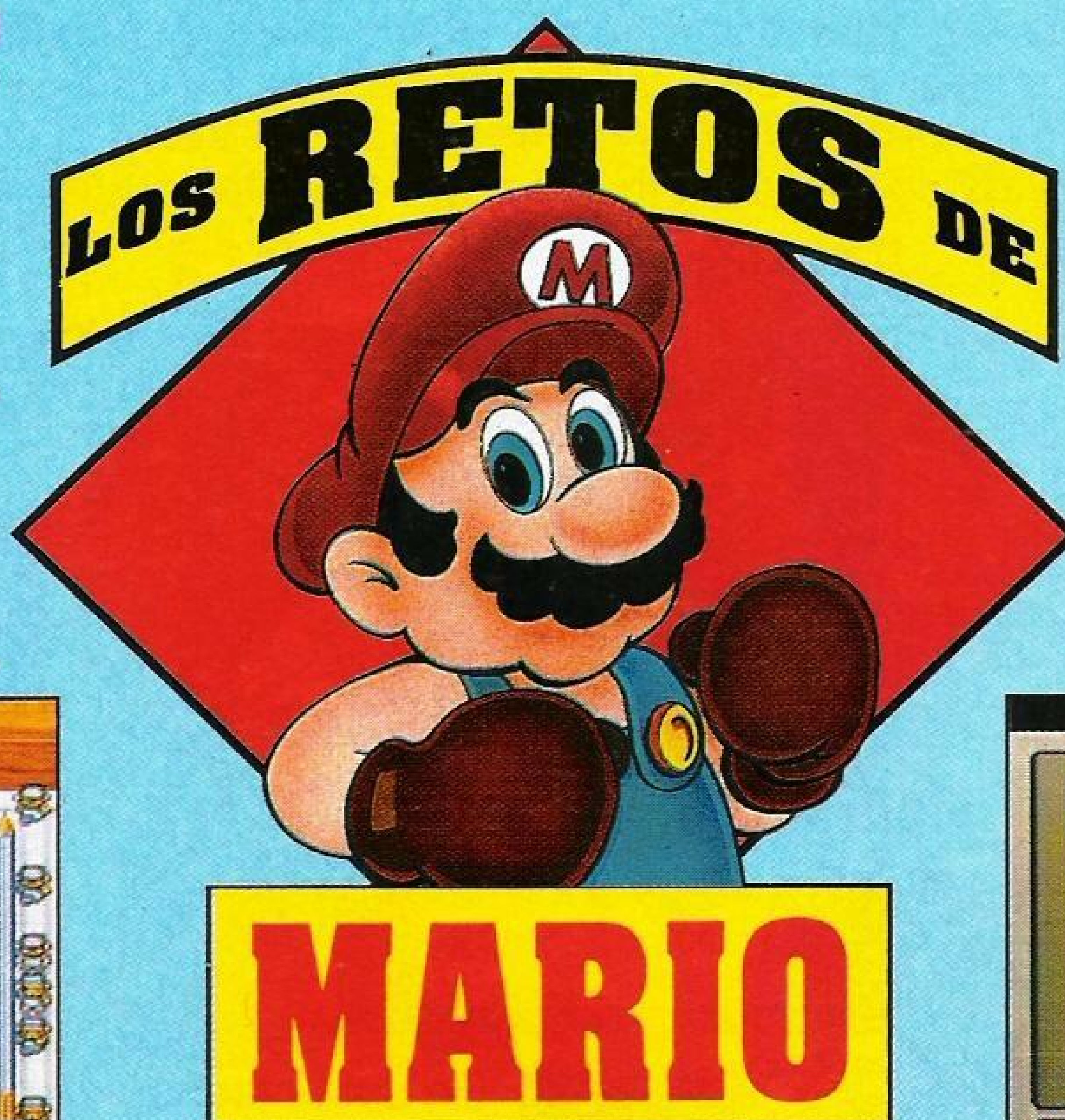


Como puedes ver hay diferentes tipos de finales en cada juego, unos buenos y otros malos por desgracia, pero esperamos que con el tiempo esta situación vaya cambiando por el bien de los jugadores.

067 TETRIS (G.B.)

En el Modo B mándanos la foto del nivel más difícil que hayas terminado. Recuerda que si quieres agregar 10 niveles más de dificultad tienes que mantener el control presionado hacia abajo mientras está el título del juego, y después presionar Start para comenzar tu juego. Los mejores se publicarán.



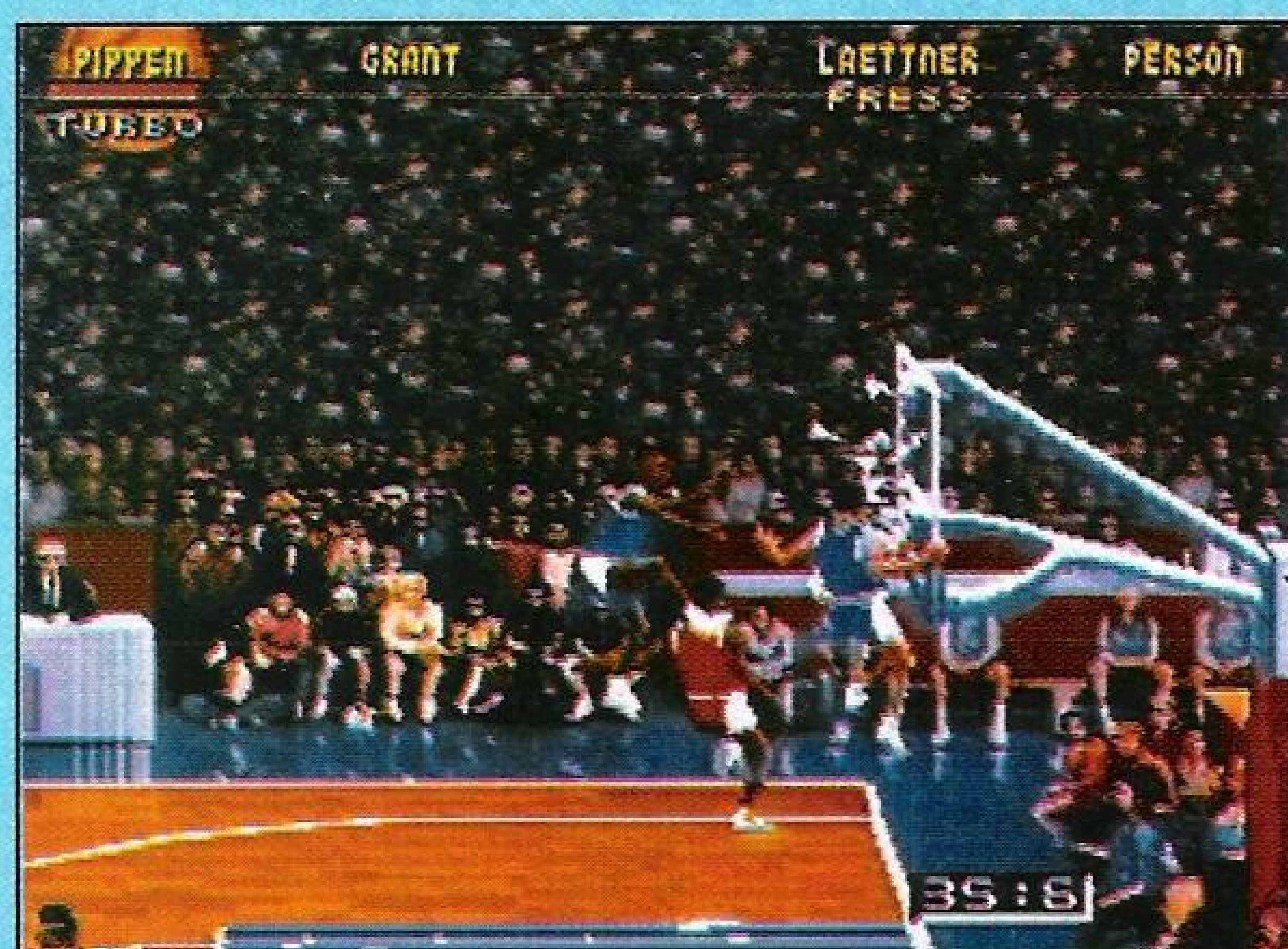


068 STUNT RACE FX

Mándanos la foto de tu mejor récord en el modo de "Free Trax" de la pista "Easy Ride". Los mejores récords se publicarán.



RETOS ANTERIORES



063 NBA JAM

Para responder éste laborioso reto debías mandarnos el password con tus iniciales (o seudónimo) con el mayor número de juegos ganados.

JUAN PABLO GARCIA M.	XXX	1111111 1111111	243W-187L
JESUS R. GUTIERREZ V.	JRG	Q4JL35H 31FX4XN	228W-82L
MARIO A. PRAD MENDOZA	AXL	FFFFFFF FFFFFFF	206W-154L
JOE JOE		QXG4ZWW LLF3NYC	197W-183L
HECTOR CARRERA RAMIREZ	CHR	QKQ2513 5X5MZ51	166W-207L
DANIEL PALACIOS FLORES	DY5	VWD5DCB MYYDSWM	159W-96L
GABRIEL VAZQUEZ RODRIGUEZ		KDSPYCW R23ZBBB	101W-0L
HECTOR A. SAVEEDO PASTRANA	HAS	QVBF1BT MJDD2XB	90W-0L
EDGAR GUEVARA CODINA	EGC	NQL2KPR YTRQSG2	84W-0L
SCHROEDER E. HIGAREDA I.	DLE	QDJC34T PJZX4VD	70W-0L



064 SUPER METROID

Si aceptaste el reto debías enviarnos la foto del final donde aparece el tiempo en que terminaste el juego.

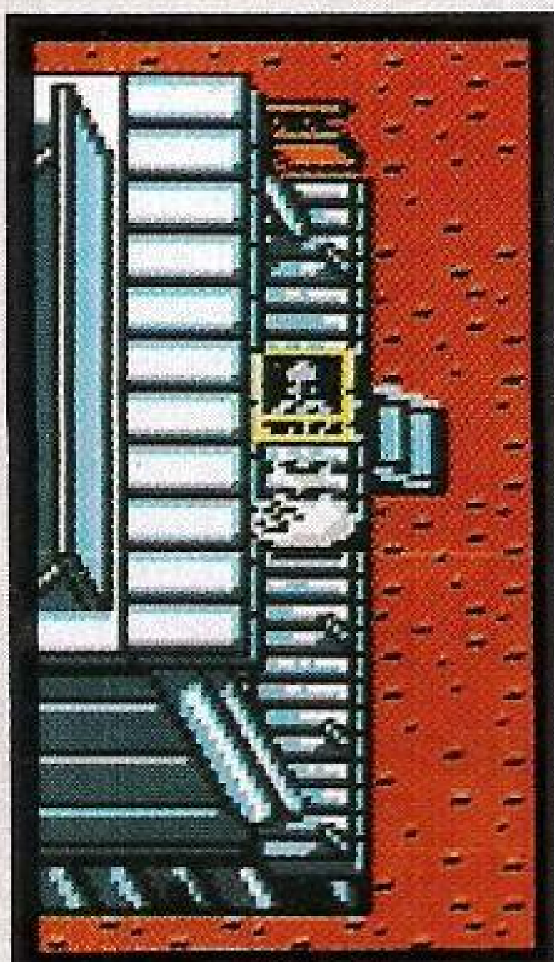
VICTOR EDUARDO MEZA SERRANO	1'26"
ZAKDY SORCHINI MAGAÑA	1'42"
OSWALDO SANCHEZ TORRES	1'48"
OMAR ALFONSO ORTIZ R.	1'55"
MARIO SANCHEZ ZARAZUA	1'56"
OSCAR CAMACHO	1'56"
ARTURO SILVA	1'58"
LUIS MIGUEL GONGORA	1'59"
ROBERTO ALVAREZ	2'00"
JESUS RUELAS	2'04"

GUN.SMOKE

Este tip es útil para los que todavía tengan este prehistórico cartucho.

Tu misión en este juego es librar a un pueblo de un grupo de maleantes, Para poder encontrar necesitas comprarles a los ingratos pueblerinos el "Wanted" o item con el que hallarás a los malos; pero para ahorrarte dinero y usarlo en cosas más útlies como el caballo, te indicamos dónde está escondido este item en cada escena; para poder revelarlos deberás disparar en el lugar que indicamos.





Escena 1: TOWN OF HICKSVILLE

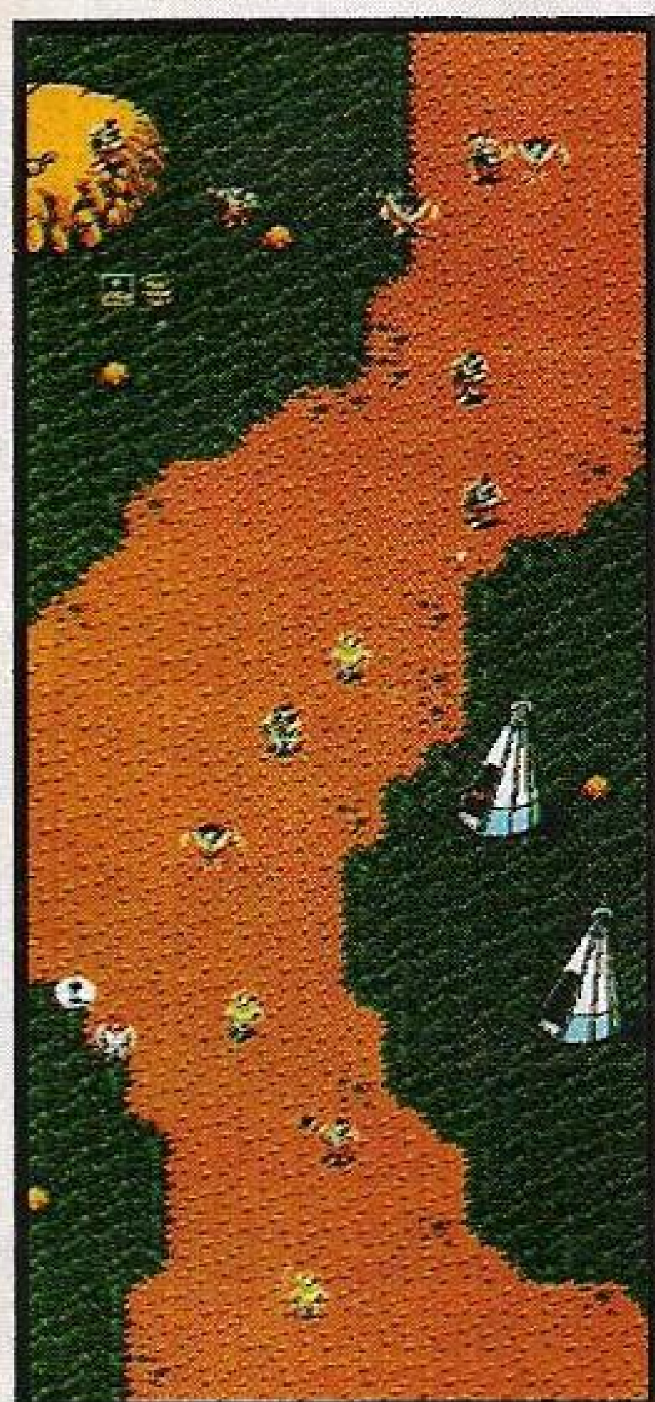
Para encontrar el Wanted en esta escena dispara detrás del barril que está señalado con un círculo y así aparecerá el Wanted. Para mayor referencia, como puedes ver en el mapa, es en la primera casa que está después del señor que te vende el Wanted y el caballo.





Escena 2: THE BOULDERS

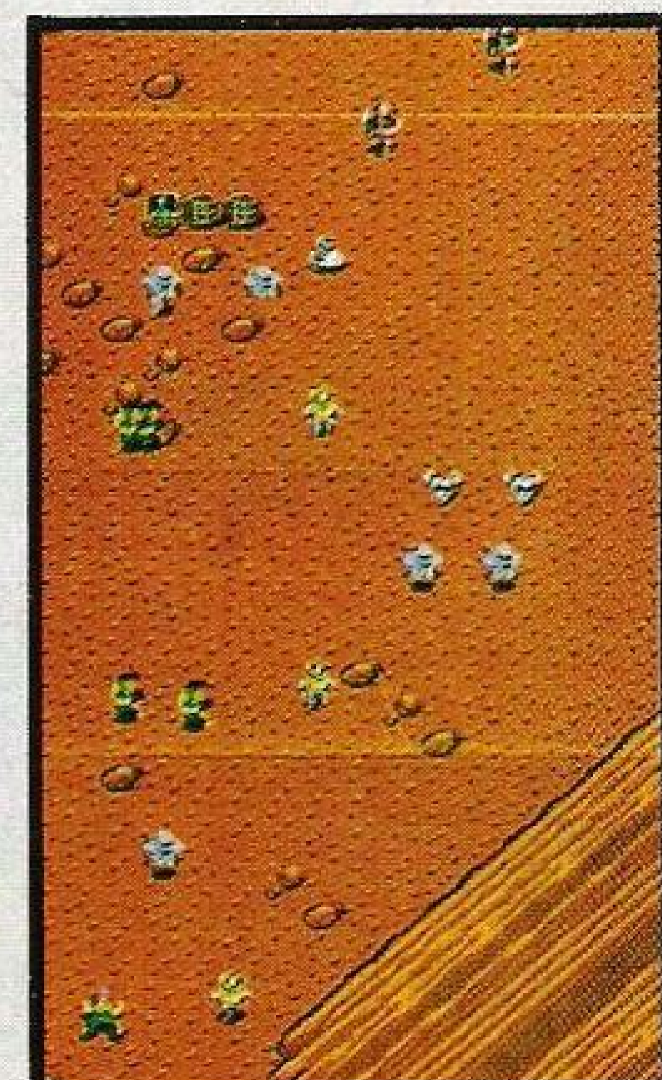
Después de que pases al primer señor que te vende armas, dispara al espacio que está entre el barril y el cactus para así revelar el siguiente Wanted.





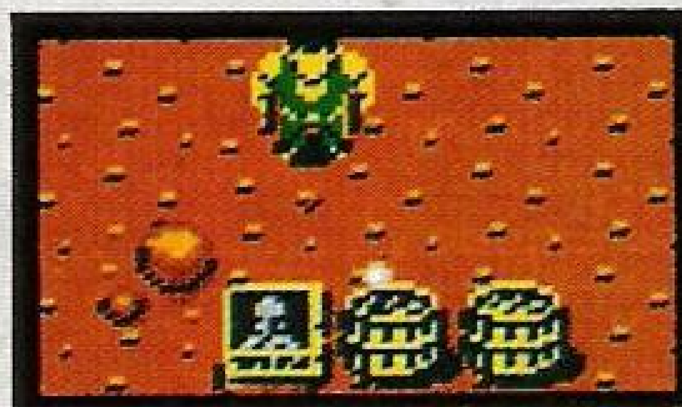
Escena 3: VILLAGE

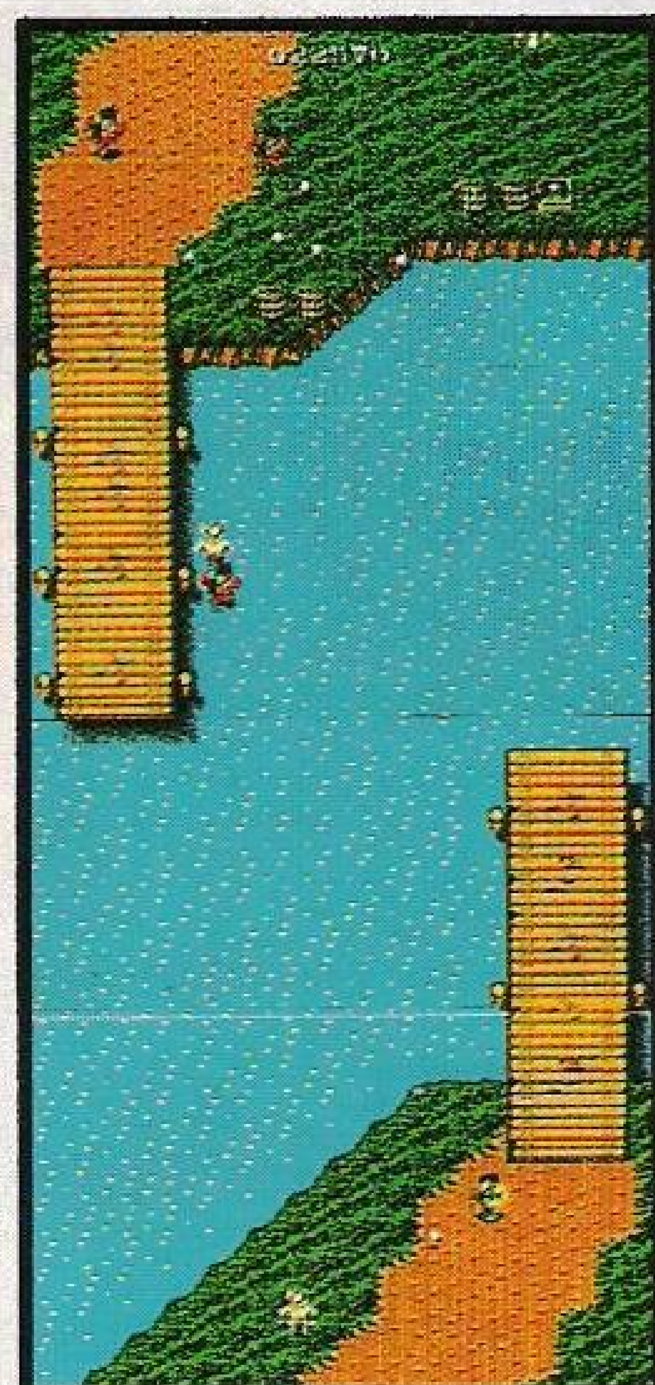
Esta escena es un poco larga así que ponte atento cuando pases al segundo señor que vende armas, pues aproximadamente cuando avances una y media pantallas deberás disparar junto al barril que te indicamos para así sacar el Wanted gratis.

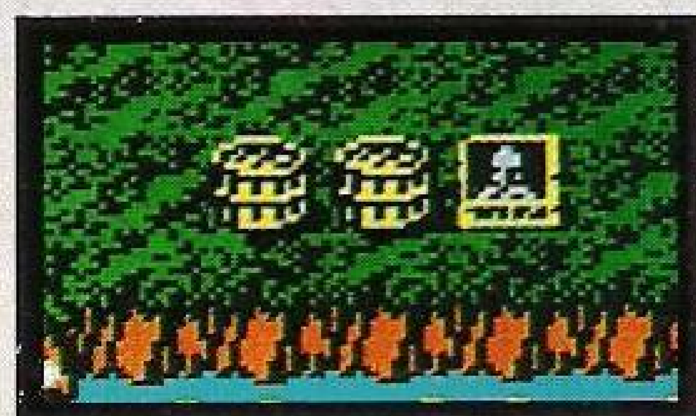


Escena 4: DEATH MOUNTAIN

Aquí, como no hay una referencia muy exacta, checa en un par de barriles te dan dos cráneos y el Pow como se ve en el mapa y después dispara al lado izquierdo de los barriles que están juntos para sacar el otro Wanted (es 1/2 pantalla antes de llegar al jefe).







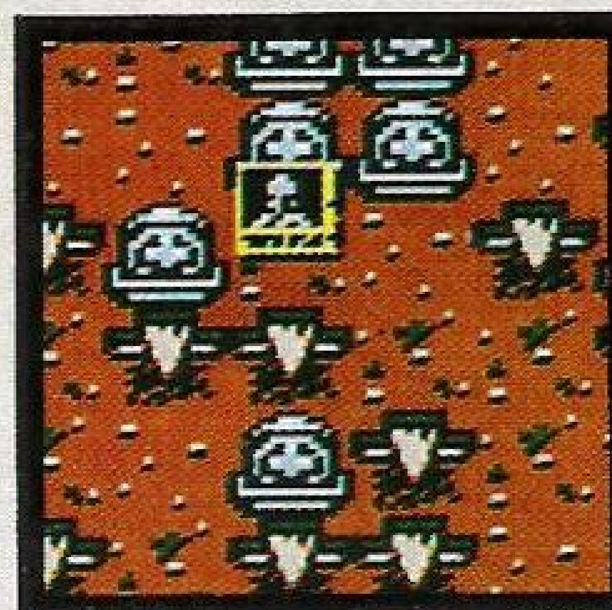
Escena 5: CHEYENNE RIVER

Cuando llegues al río que se ve en el mapa dispara al lado derecho de los 2 barriles que están señalados y así encontrarás un Wanted más (es el río que está después de la señora que te vende el Wanted).

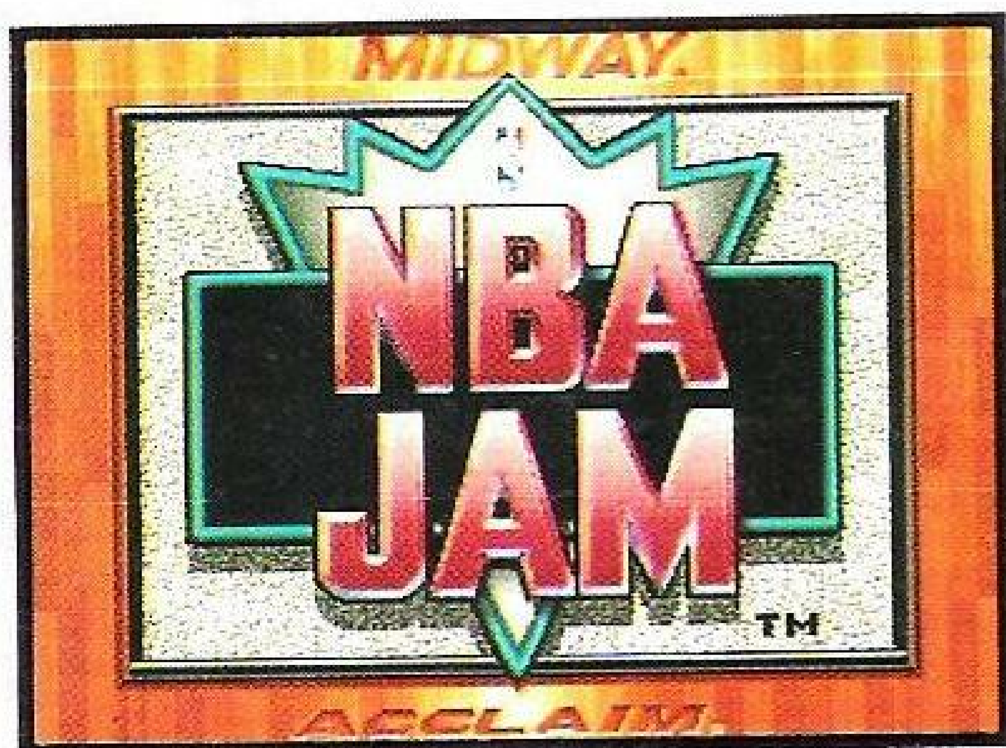


Escena 6: FORT WINGATE

Dispara repetidamente en la tumba que te indicamos en la foto y así encontrarás el Wanted con el que te enfrentarás con el último enemigo (que aquí entre nos no es uno, sino 3). Para mayor ubicación, la parte está un poco después de la segunda señora que vende armas.



NUSAN







Para mejorar alguna de tus habilidades ejecuta la secuencia indicada al estar en esta pantalla



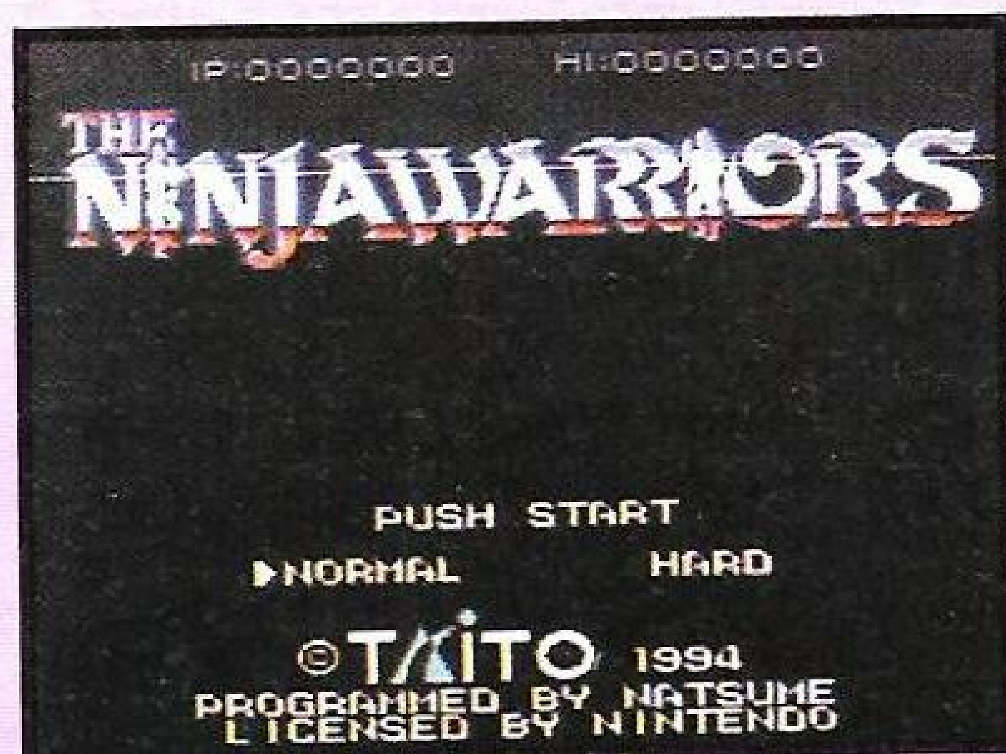


Si tu tienes algún secreto, escríbenos a:
Pestalozzi # 838
Colonia Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.





Selección de Escena



En la pantalla del nombre del juego presiona la siguiente secuencia, mientras mantienes presionados Y,X. A,A,A,A,B,B,B,B,A,B,A,B,A,B,A,B.





Así logras entrar a la pantalla de Stage Select pero repites la jugada en esta pantalla.



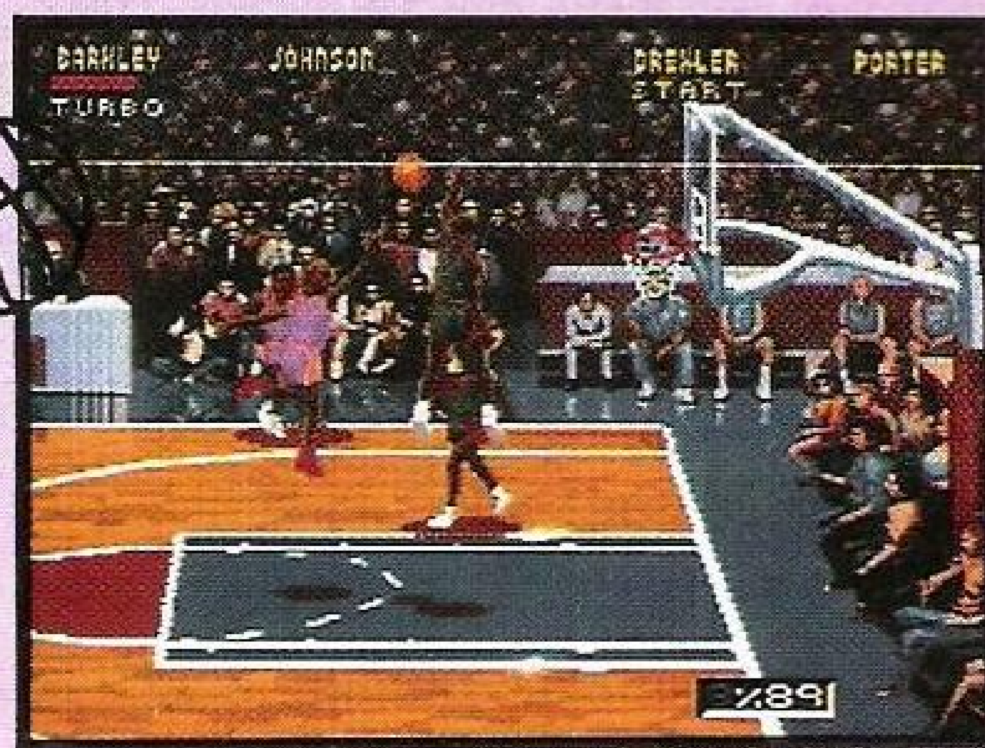
Obtienes selección de Stage y área.





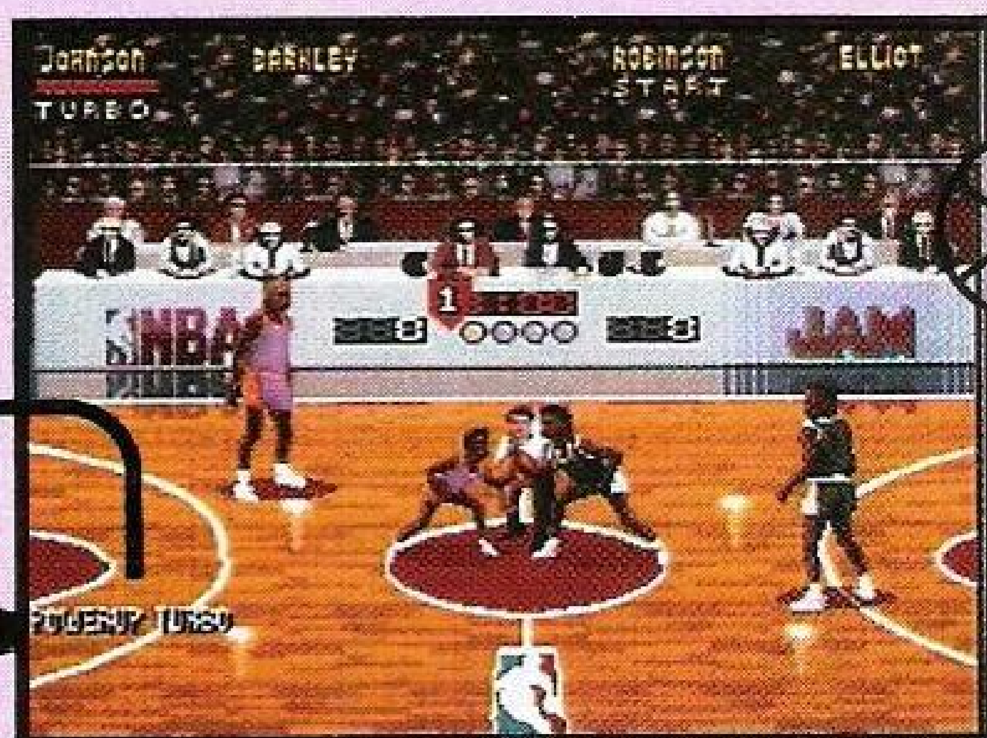


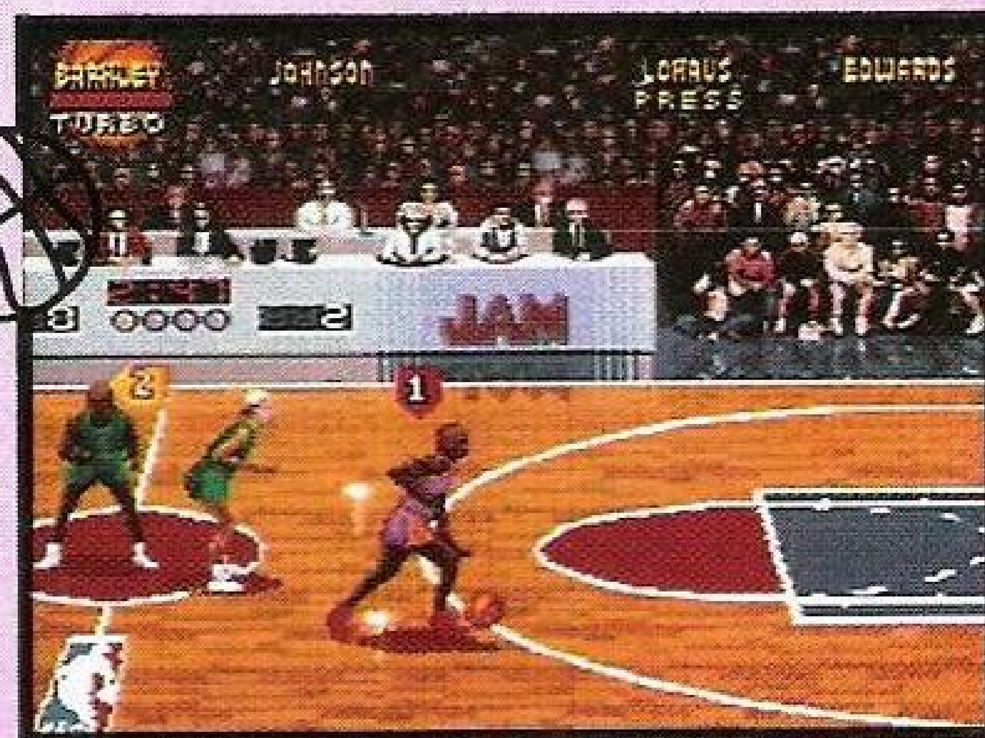




PORCENTAJE DE TIRO

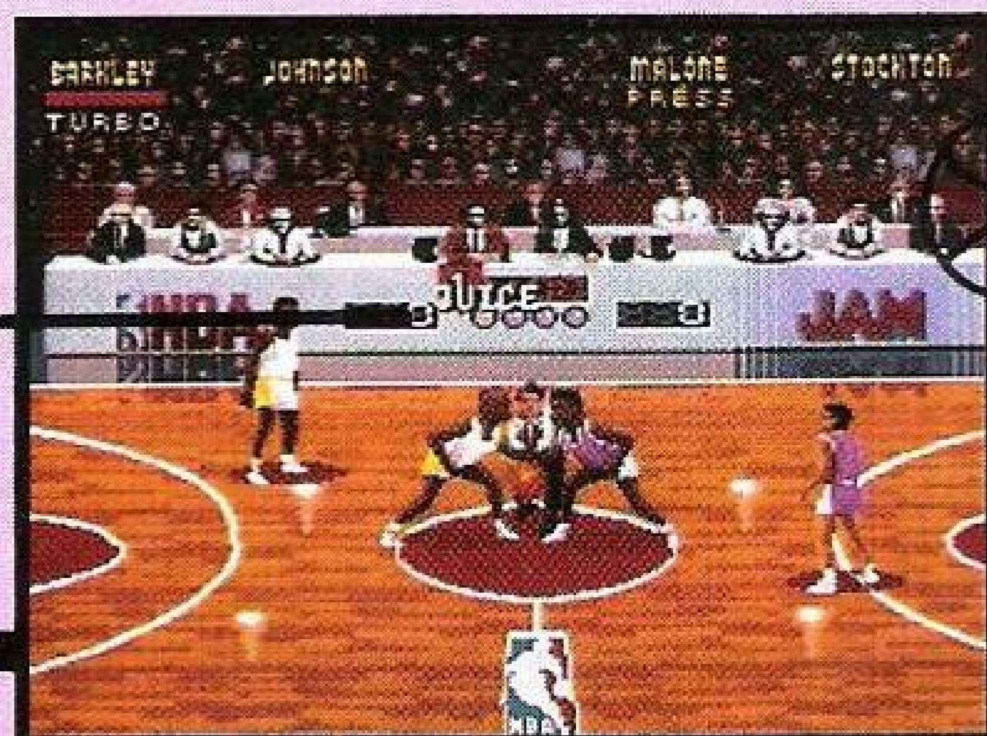
Presiona cualquier botón (B,A,Y ó X) una vez y después mantén presionados los botones abajo A,B, hasta que la pantalla se obscurezca. Así puedes ver en la esquina inferior derecha el porcentaje de probabilidades de encestar.





TURBO ILIMITADO

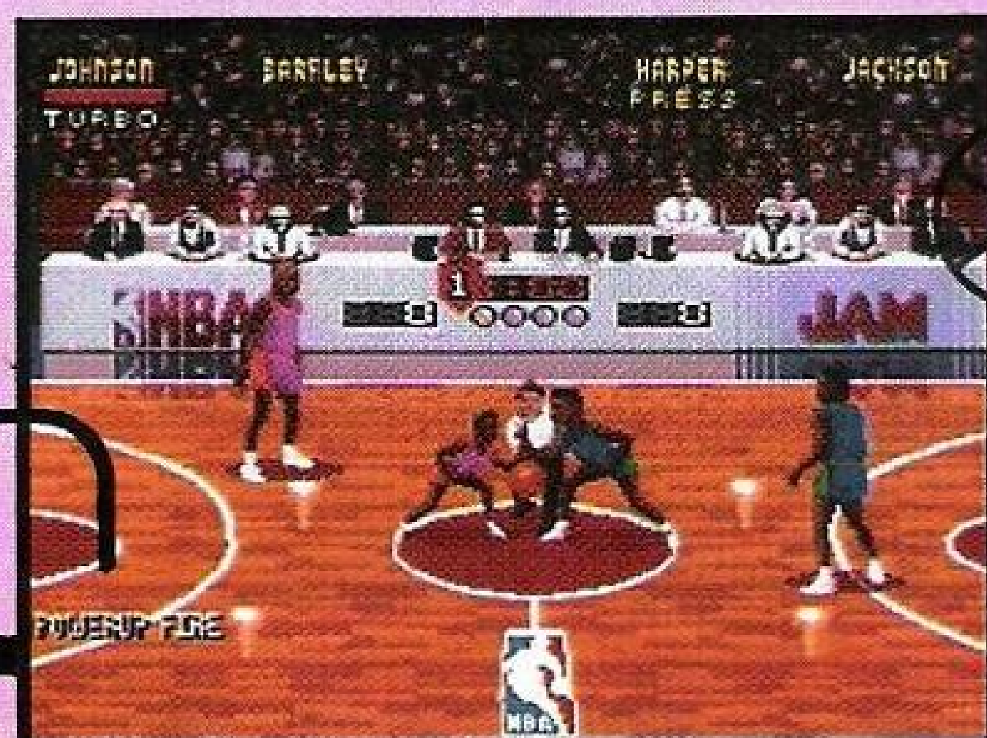
Presiona cualquier botón (B,A,Y ó X) 5 veces y después mantén presionados los botones Y,B,A hasta que la pantalla se obscurezca.





JUICE

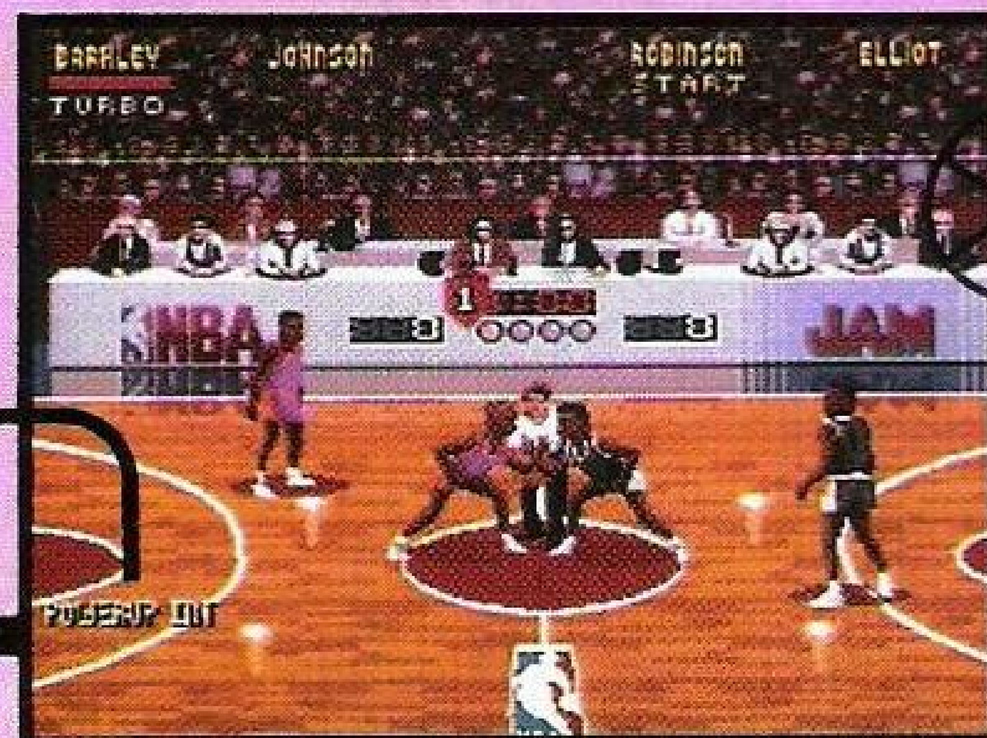
Presiona cualquier botón (B,A,Y ó X) 13 veces y después mantén presionados los botones B,X, hasta que la pantalla se obscurezca. Así logras que sean más rápidos todos los jugadores.





TIROS DE FUEGO ILIMITADOS

Mantén presionado ARRIBA en el control y presiona B siete veces y después mantén presionados arriba los botones B,Y, hasta que se obscurezca la pantalla.





AUMENTA TU PODER DE INTERCEPCION

Presiona varias veces cualquier botón (B,A,Y ó X) y mientras da un giro al control en el sentido de las manecillas del reloj.





AUMENTA EL PODER DE TUS CLAVADAS

Da un giro al control en el sentido de las manecillas del reloj; después presiona 13 veces cualquier botón (B,A,Y ó X) y por último nuevamente da un giro al control. Ejecuta todo esto rápidamente para que te alcance el tiempo. Con esto puedes ejecutar clavadas saltando desde media cancha.



CPU vs CPU (1p-2p)

Empata los primeros 4 rounds (es necesario que se peguen para que no aparezca "GAME OVER"). En el 5° round uno debe ganar y el otro continuar. A partir del 6° round deja que el tiempo corra sin que ninguno se pegue, así saldrá "GAME OVER" y se verá la pantalla para seleccionar jugador, pero el personaje que sale en la parte de abajo no se verá y será cuando veas pelear a Lin Kang contra cualquier personaje dependiendo del round en que dejaste que corriera el tiempo.







PARALIZAR A LA COMPUTADORA (1p-CPU)

1.- Elige a cualquier personaje.

2.- Al estar frente a tu oponente brinca hacia él y al estar justo arriba de él presiona cualquier golpe para que ponga defensa (es indispensable que ponga DEFENSA).

3.- Inmediatamente después de caer brinca hacia atrás sin apretar ningún golpe.

Si lo hiciste bien, tu contrincante se quedará inmóvil hasta que lo golpees.









DESAPARECE LOS LIMITES CONTRA EL CPU

1.- Elige a Sonya y llega a los "Endurance"

2.- Golpea a tu 1er. contrincante hasta que le quede poca energía y trábalo. Llévalo hasta una esquina de manera que su espalda quede hacia la pared y realiza el Agarrón de Tijera para eliminarlo, e inmediatamente saca el poder de anillos.

Si todo salió bien, los límites habrán desaparecido







MORTAL KOMBAT™





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Hay que aclarar que todos estos S.O.S.´s de Mortal Kombat son bugs que nos han mandado muchos de nuestros lectores.

UN ERROR CURIOSO

1.- Paraliza a cualquier personaje utilizando tu a Sonya (menos a los 2 últimos) .

2.- Colócate detrás de la computadora y realiza el Agarrón de Tijera, y algo muy curioso sucederá.





GOLPEA A GORO SIN QUE TE BAJE ENERGIA

Elige a Sub-Zero y llega a Goro; congélalo y bárrelo 3 veces. Conéctale un Upper. Con esto le estás danto 4 golpes sin que te pegue.









TRABA EL JUEGO COMO UNA DISCO

1.- Juega con Scorpion , llega con Shang Tsung y gánale un round.

2.- Espera a que se convierta en Goro y trábalo realizando Tele Port y al hacer contacto marca el Van Dam Spear. Si Goro puso defensa, entonces quedará paralizado.

3.- Realiza barridas hasta que ya no tenga energía, entonces todo quedará paralizado y parpadeando.



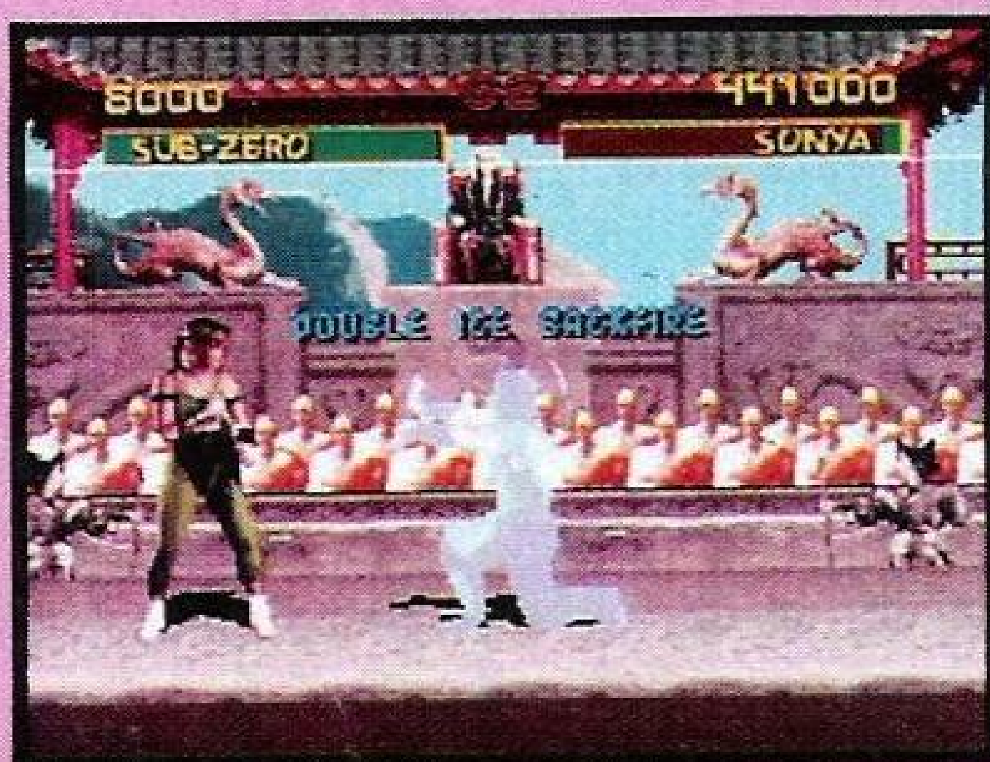




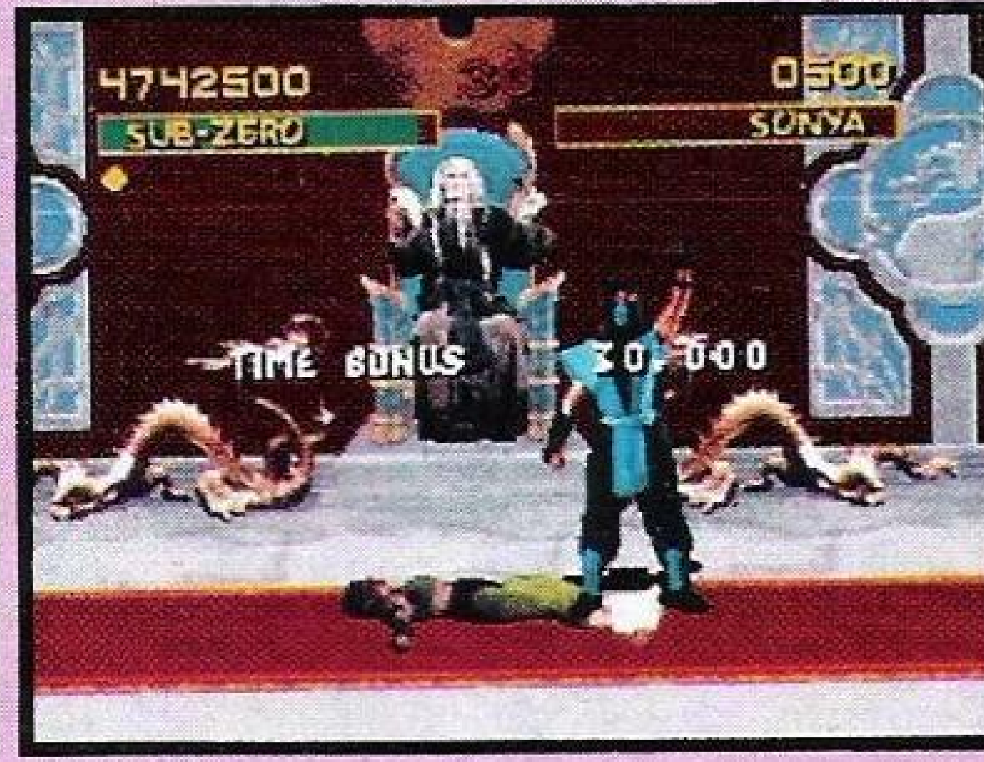
PUNTAJE EN LA PARTE INFERIOR (1p-2p)



1.- Elige a Sub-Zero y en el 1er. round bájale la energía hasta que le queden 2 rayitas.
2.- Lánzale una bola de hielo y luego otra para que te congeles tú mismo
3.- Tu contrincante debe pegarte y tú debes eliminarlo. Todo esto antes de que desaparezcan las letras de "Double Ice Back Fire".
Si lo lograste aparecerá el puntaje más abajo de lo normal.







FATALITIES RAROS

1.- Al llegar al 2º round (no importa con quién estés jugando), bájale lo más que puedas la energía sin eliminarlo.
2.- Trábalo y brinca enfrente de él dándole una patada lo más bajo posible, e inmediatamente realiza el fatality.
Verás que pasan cosas raras.







REALIZA LOS PODERES CON UN BOTON (1p-2p)

1.- Elimina a tu contrincante usando siempre el mismo poder.
En el 2º round con sólo apretar el botón con que realizas el poder, saldrá sin necesidad de realizar el movimiento completo.
NOTA: No debes atacarlo más que con el poder que deseas que salga.

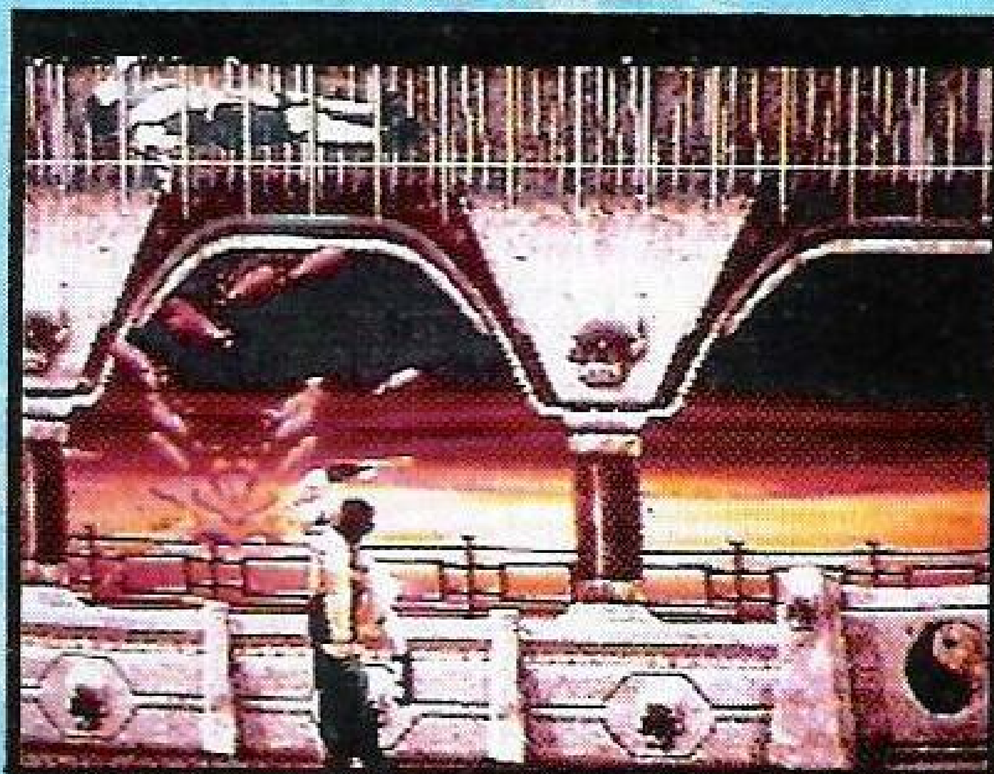





Donkey Kong Country

RESET

Mortal Kombat II




Super Punch Out!


Donkey Kong Country


Super Punch Out!

Debido a que al Reset ya le debíamos una página completa, decidimos reponérsela en este número y de paso aprovechamos para darte un avance de los juegos que te presentaremos en el siguiente reporte del CES de Chicago que estuvo sensacional:

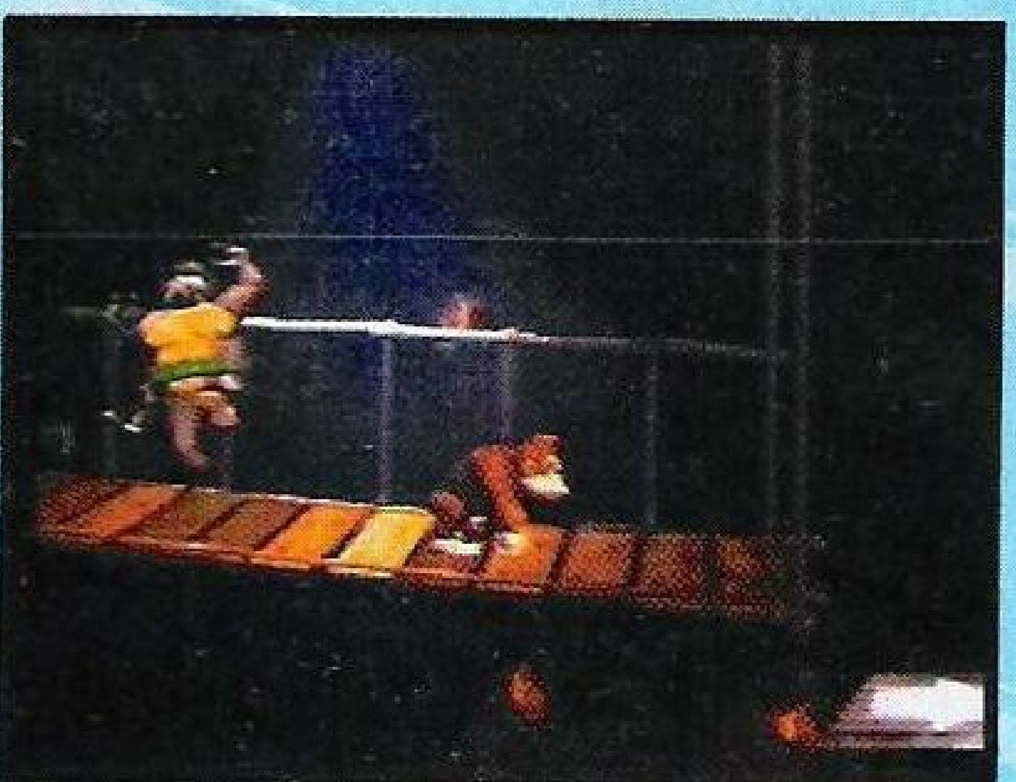
Sin lugar a dudas Donkey Kong Country fue el juego del CES, increíbles gráficas con tecnología de Silicon Graphics para tu SNES y 32 megas de memoria hacen de éste un super juegazo.

Si crees que en las fotografías se ve bien, espera a verlo en acción; no se ha hecho nada como esto para 16 bits.

Y también de **Nintendo** vimos muy buenos juegos como Super Punch Out, una nueva versión del super clásico de NES, Illusion of Gaia para los que gustan de juegos muy al estilo de Zelda, Wario's Wood para SNES y NES, Uniracers utilizando también la misma tecnología que Donkey Kong Country y para el Super Scope: Tin Star.

Las siguientes fotos no son del Mortal Kombat II de

(Sigue en la pagina 72)


Donkey Kong Country


Illusion of Gaia

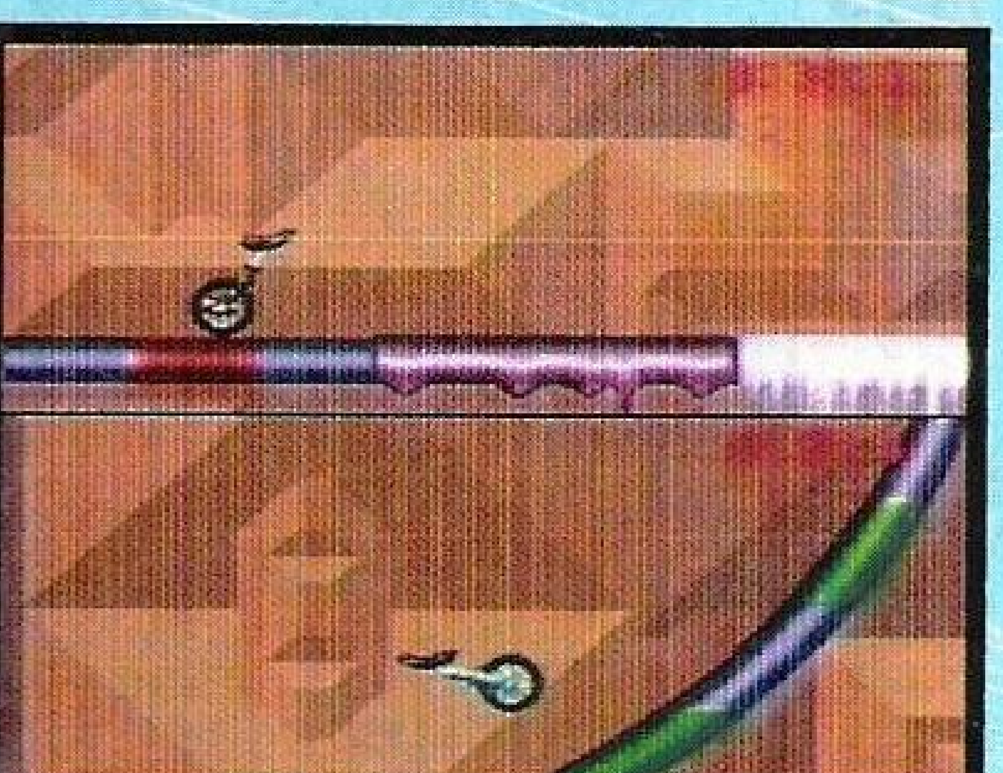

Donkey Kong Country


Wario's Wood (NES)


Donkey Kong Country

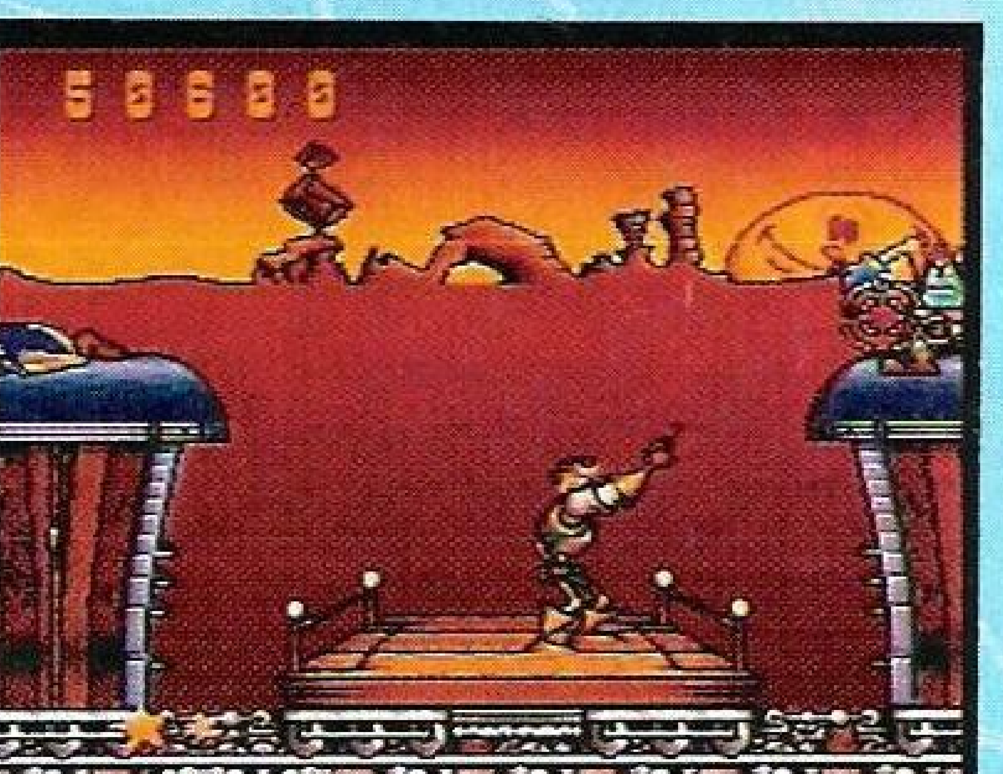


Bonk's Adventure


Uniracers

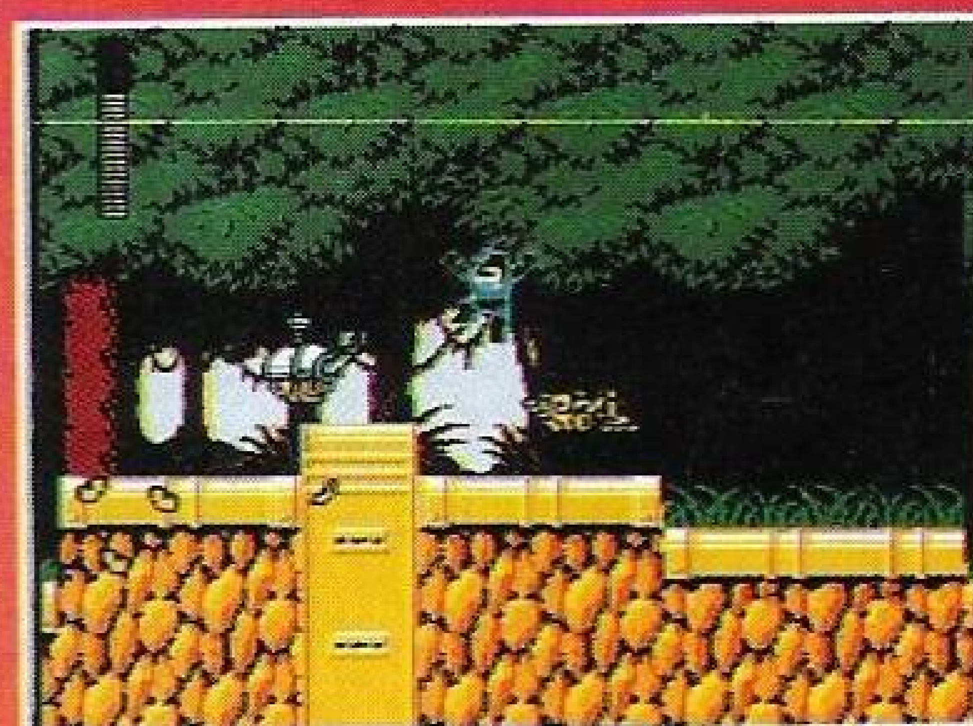
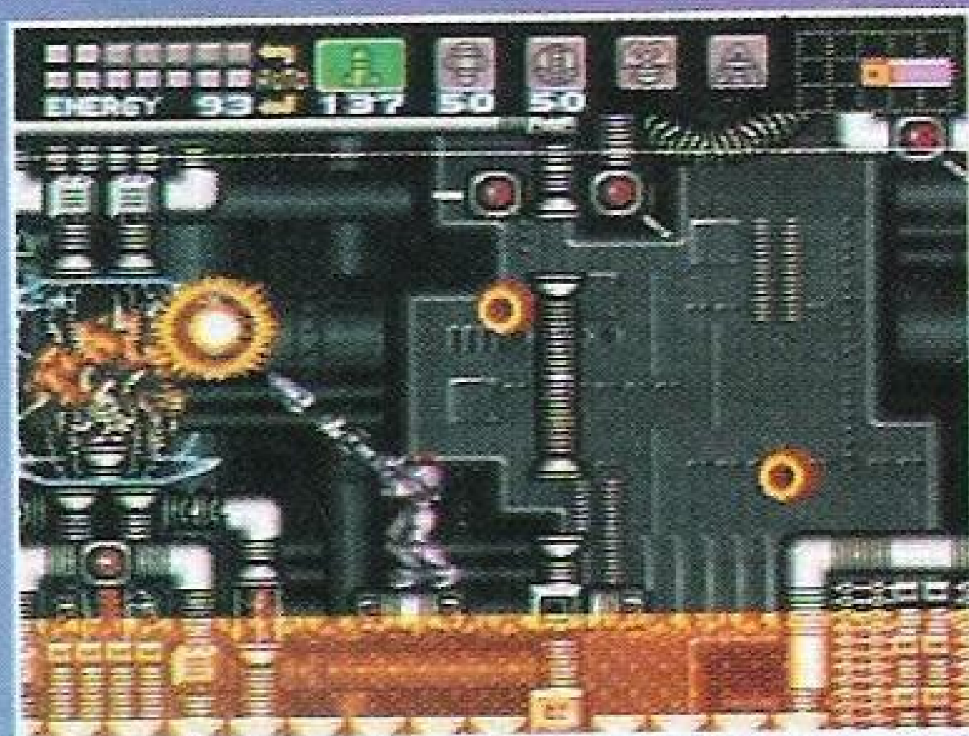
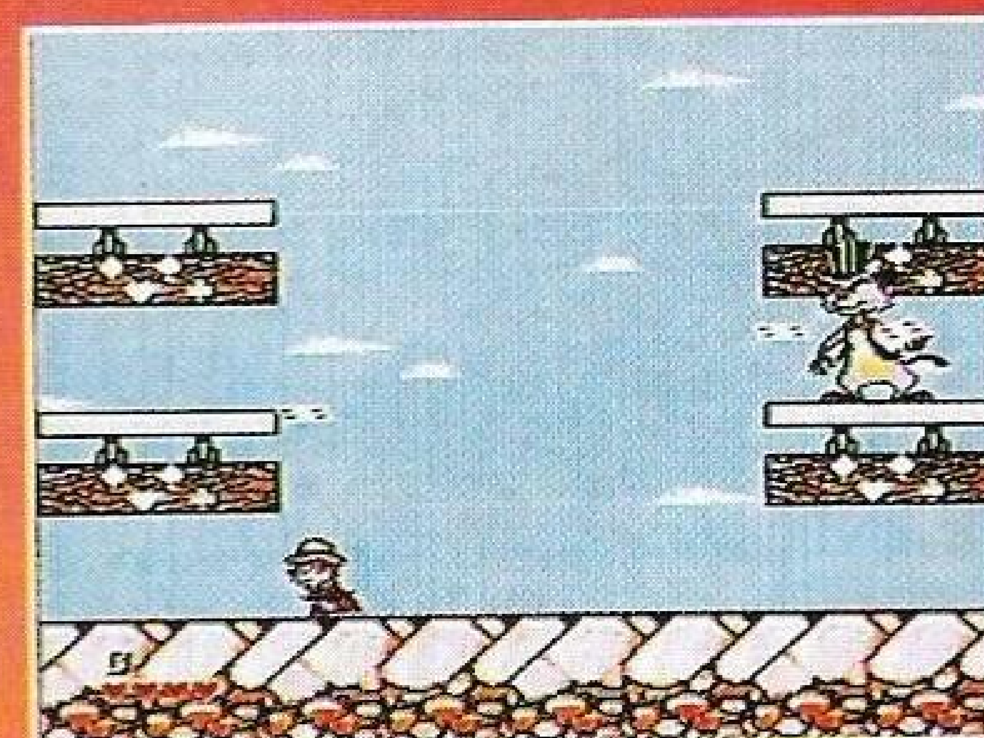

Donkey Kong Country


Top Gear 3000


Tin Star



Los GRANDES

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	 SUPER STREET FIGHTER II	 BONK'S ADVENTURE
DOS	 STUNT RACE FX	 MEGA MAN 6
TRES	 SUPER METROID	 RESCUE RANGERS 2
4	SLAM MASTERS	JUNGLE BOOK
5	SUPER ADVENTURE ISLAND II	STAR TROPICS 2 -ZODA'S REVENGE-
6	VORTEX	T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
7	SPEEDY GONZALES	JURASSIC PARK
8	SUPER COPA	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
9	FIGHTER'S HISTORY	TETRIS 2
10	NBA JAM	MIGHTY FINAL FIGHT

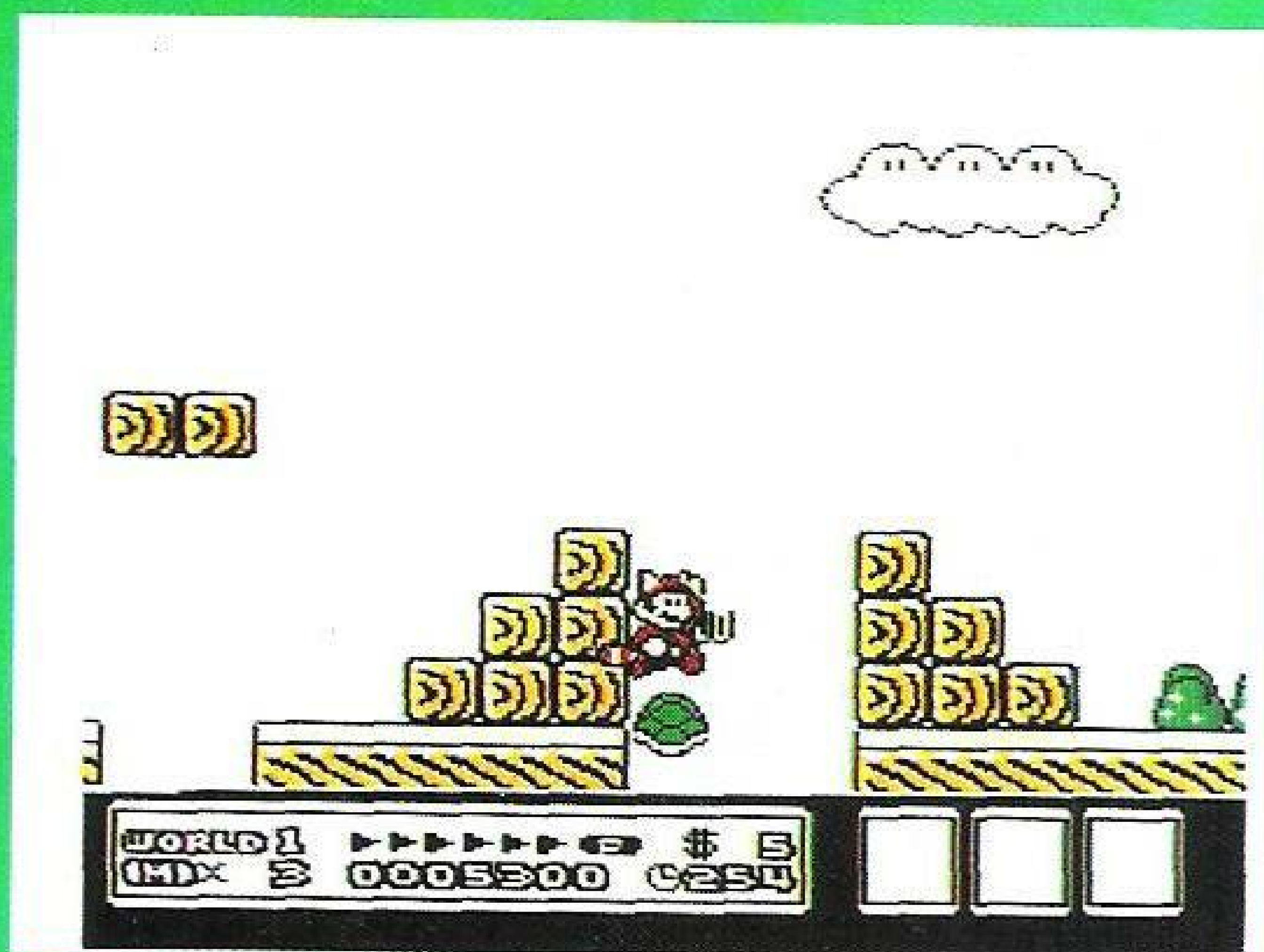
de Nintendo

RECOMENDADOS POR ITOCHU

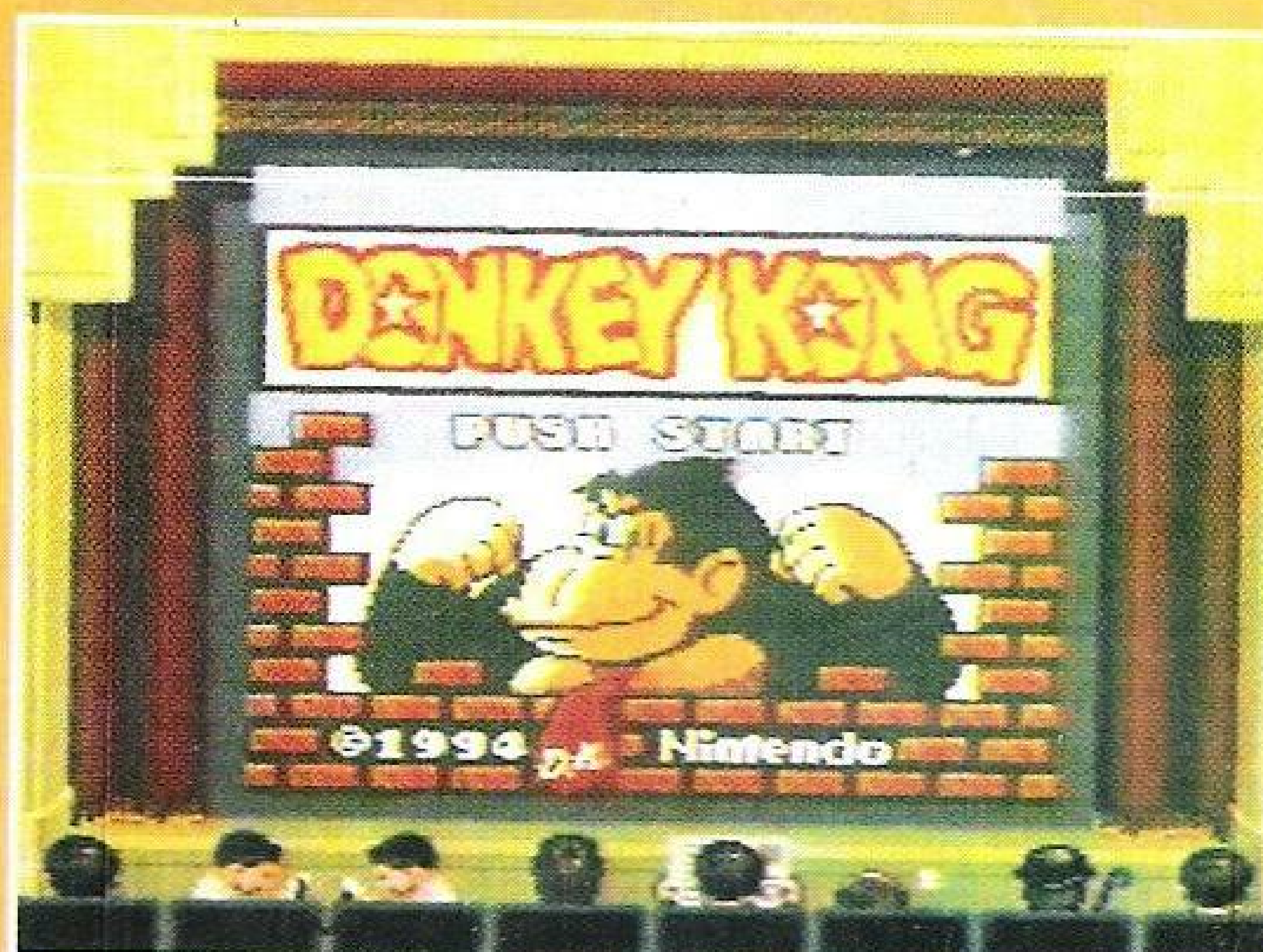


CLASICOS / GAME BOY

UNO



SUPER MARIO BROS. 3



DONKEY KONG '94

DOS



GOAL! TWO



TAZ-MANIA

TRES



T. M. N. T. III

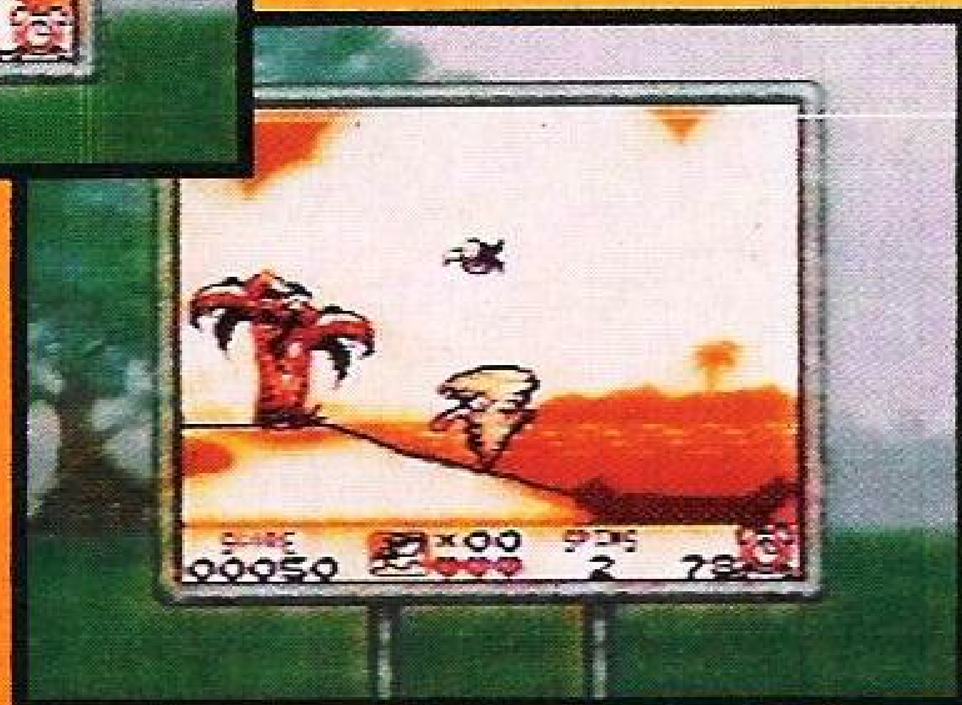


WARIO LAND

	CLASICOS	GAME BOY
4	MEGA MAN 5	DAFFY DUCK
5	NINJA GAIDEN III	ITCHY & SCRATCHY
6	BATMAN RETURNS	MEGA MAN IV
7	BATTLETOADS	ZELDA -LINK'S AWAKENING-
8	SUPER C	TETRIS 2
9	CASTLEVANIA III	BATMAN -THE ANIMATED SERIES-
10	BATMAN RETURN OF THE JOKER	GOAL!

TAZ-MANIA (GB)





Taz, el loco y siempre hambriento personaje de las caricaturas, aparece en este gran juego de GB. En esta ocasión deberás acompañar a Taz por diferentes zonas de Tazmania, y evitar que se meta en problemas a causa de

ESTE MES



su interminable hambre. Este divertido juego presenta una perspectiva de lado mezclado también con algunas escenas al estilo de la versión de SNES. Este es un muy entretenido juego para tu Game Boy y SGB que vale la pena que conozcas.

SUNSOFT

SUPER ADVENTURE ISLAND 2 (SNES)

Este mes vuelve a las andadas el famoso Master Higgins en una aventura muy diferente a sus anteriores juegos. Ahora, como en anteriores ocasiones, debe rescatar a Tina, pero en esta nueva versión ya no lo hará con hachas, pues



debe buscar armas mágicas, armaduras y toda clase de implementos en 8 diferentes islas a las que podrás ir y regresar las veces que quieras para



buscar items escondidos. Super Adventure Island 2 es un muy buen juego que conjuga la acción y la aven-



tura de una manera sensacional. Los fans de Master Higgins no se decepcionarán con el cambio.

HUDSON SOFT

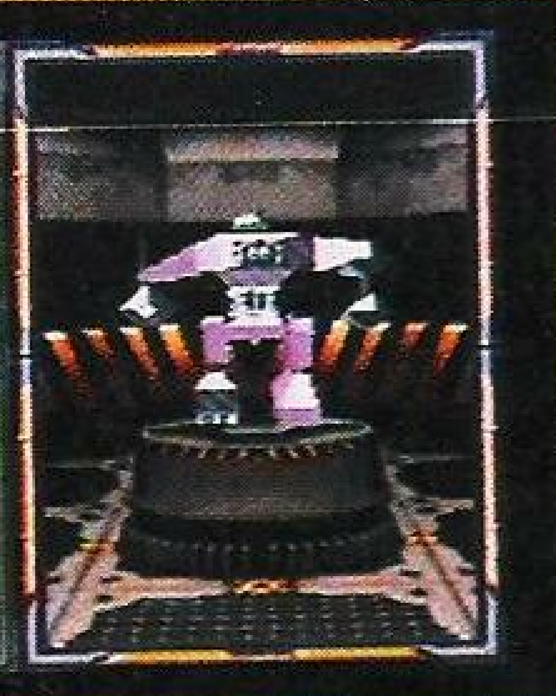
VORTEX (SNES)

Las cosas se ponen difíciles en el espacio exterior, ya que un grupo de piratas espaciales han robado fragmentos del sistema central de la computadora de las colonias espaciales, y planean arrojarlos en un hoyo negro. Para impedir esto, la base de la tierra te ha puesto al mando de un nuevo vehículo de asalto que puede



transformarse para ir en búsqueda del sistema central. Vortex es el primer título que utiliza el chip FX lanzado





por un licenciatario, éste es un excelente juego con mucha acción y



efectos especiales muy buenos, programados por Argonaut Software



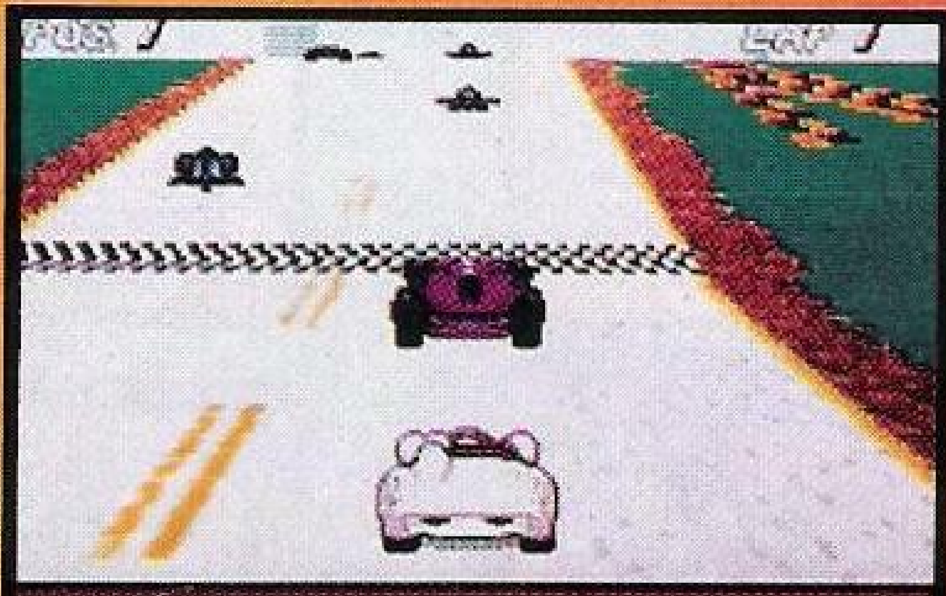
(la gente que ayudó a NIntendo a desarrollar el chip y Star Fox).

ELECTRO BRAIN

LLEGALE A:

SPEED RACER (SNES)
IN MY MOST DANGEROUS ADVENTURES

Antes de Speed Racer nunca nadie había mezclado tan bien un juego de carreras con uno de aventuras. En este título tú debes ayudar a Speed, un gran conductor de coches de carreras, a ganar diferentes carreras que se llevan a cabo alrededor del mundo, pero entre carrera y carrera también deberás echarle una manita para que Speed se pueda enfrentar a muchos de sus terribles enemigos, que estan dispuestos a cualquier cosa con tal de impedir que Speed gane el campeonato mundial. Este es un juego muy entretenido y emocionante en cualquiera de los 2 modos de juego que tiene.







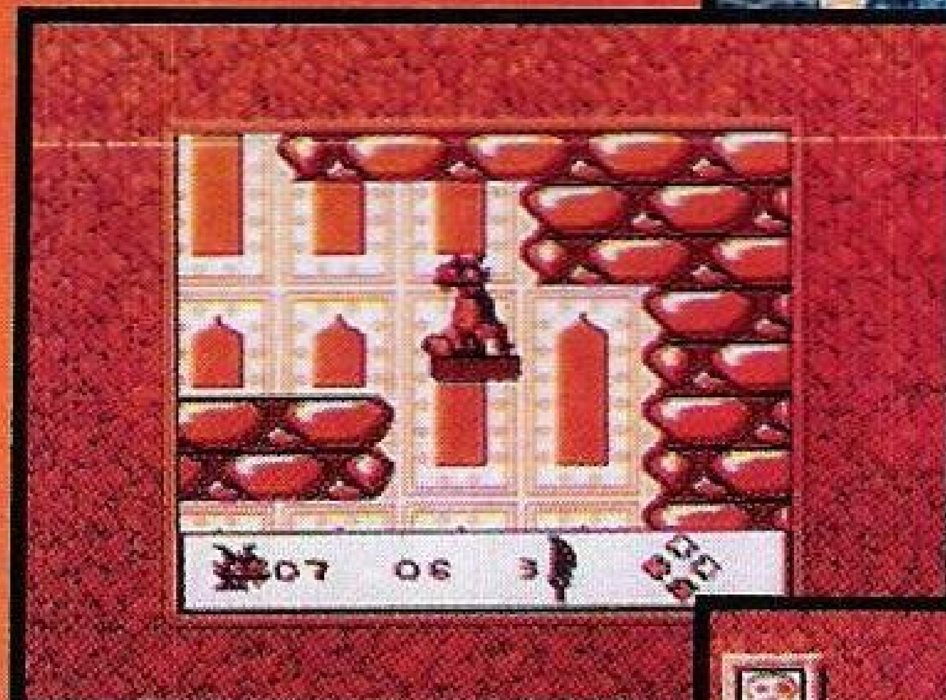
ACCOLADE

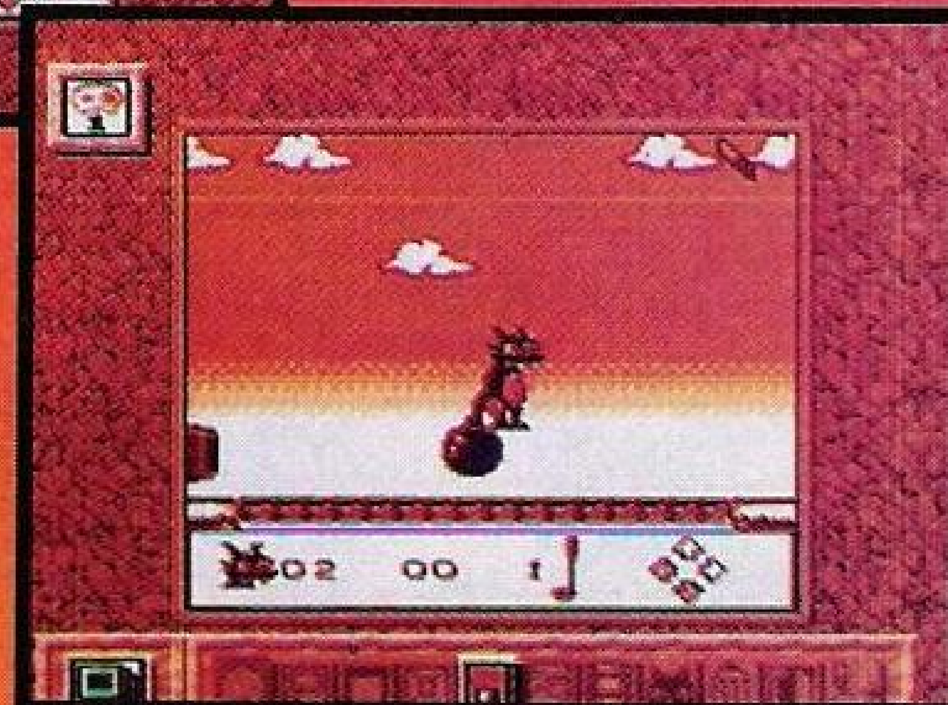
ITCHY & SCRATCHY (SNES Y GB)

Itchy y Scratchy son los personajes de caricatura favoritos de Bart Simpson y les tocó el turno de estelarizar su propio videojuego. En cada una de las versiones la trama es diferente; por ejemplo: en la versión de GB tú manejas a Scratchy el gato, que a través de un campo de golf miniatura debe evitar todas las trampas que su archienemigo Itchy le ha puesto. Y en la versión de SNES tú manejas a Itchy, quien cueste lo que cueste deberá lograr su eterno objetivo de hacer infeliz a Scratchy el gato. En este juego encontrarás todo el humor negro que caracteriza a su show.









ACCLAIM

FIGHTER'S HISTORY (SNES)



Debido a la gran demanda que hay de los videojugadores por los juegos de pelea, Data East prepara un título de este género llamado Fighter's History. En este juego tú puedes escoger en modo de 1 Player a uno de 10 peleadores de distintos países y con diferentes técnicas de lucha, cada uno en búsqueda de un título muy solicitado a últimas fechas: el del mejor peleador del mundo; y para eso deberán derrotar a un peleador llamado Karnov. O si prefieres, también podrás escoger el modo de Vs. Battle y ahí elegirás de entre los 12 peleadores del juego (incluyendo a los 2 jefes) para luchar contra un amigo.







DATA EAST

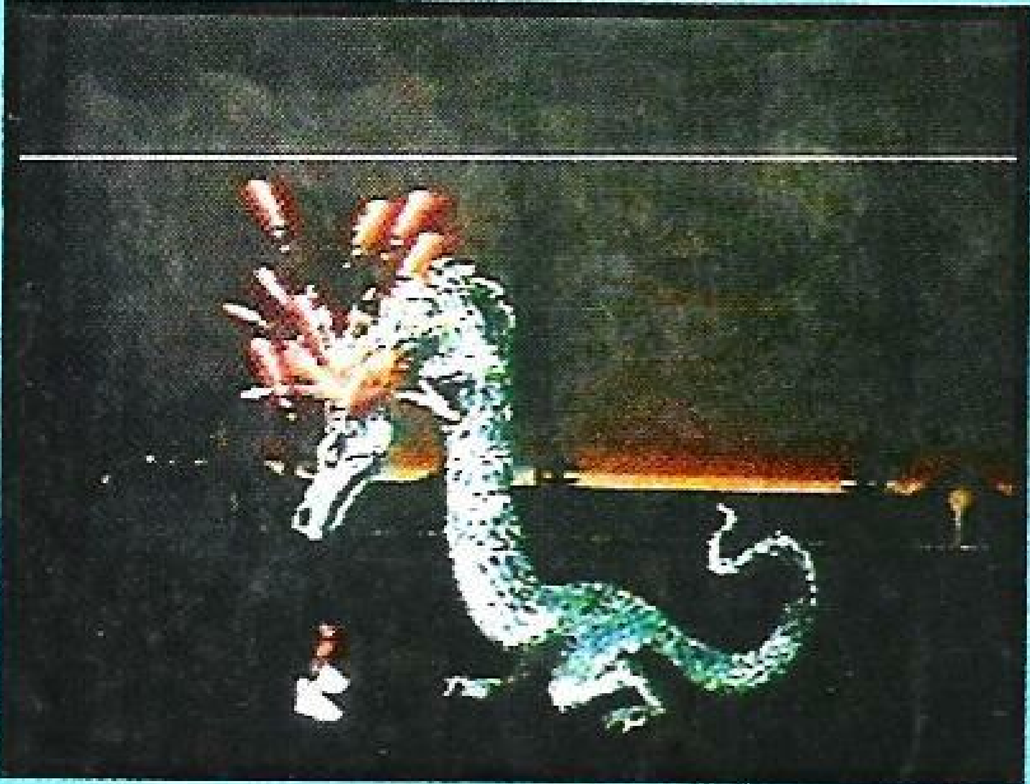

Mortal Kombat II



Mortal Kombat II



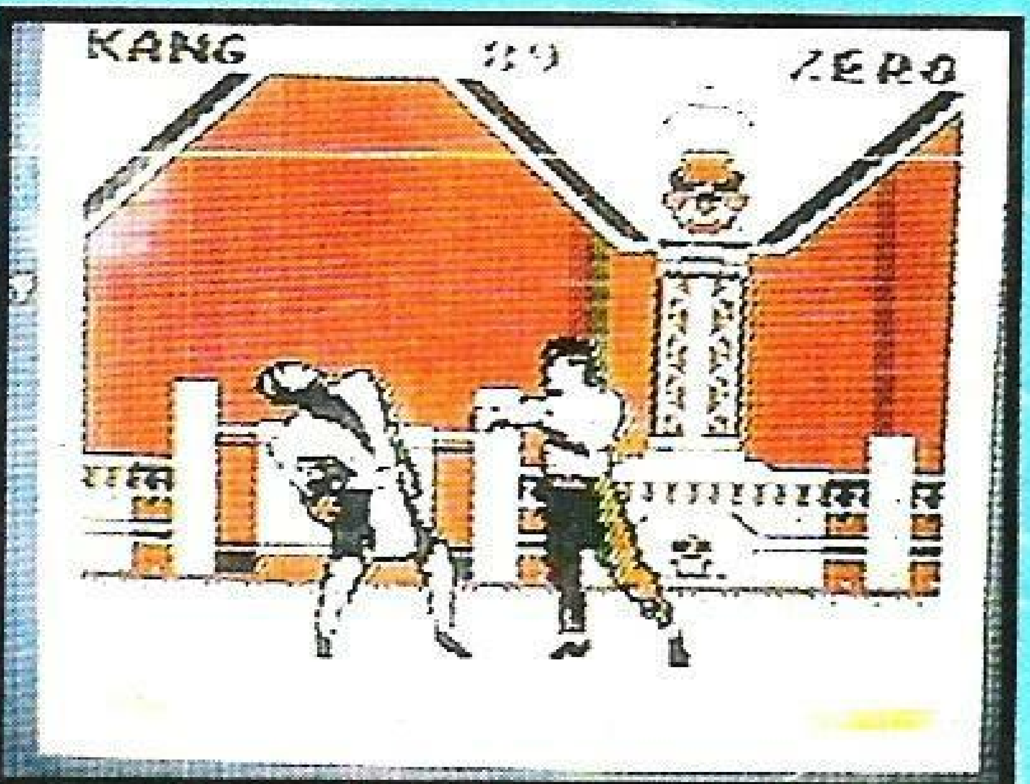
Sparkster


Mortal Kombat II


Street Racer



Animaniacs



Mortal Kombat II (GB)

(Viene de la pagina 67)

Arcadia; y no están imaginando cosas, la versión de SNES viene absolutamente con todo, porque los jugadores lo pidieron.

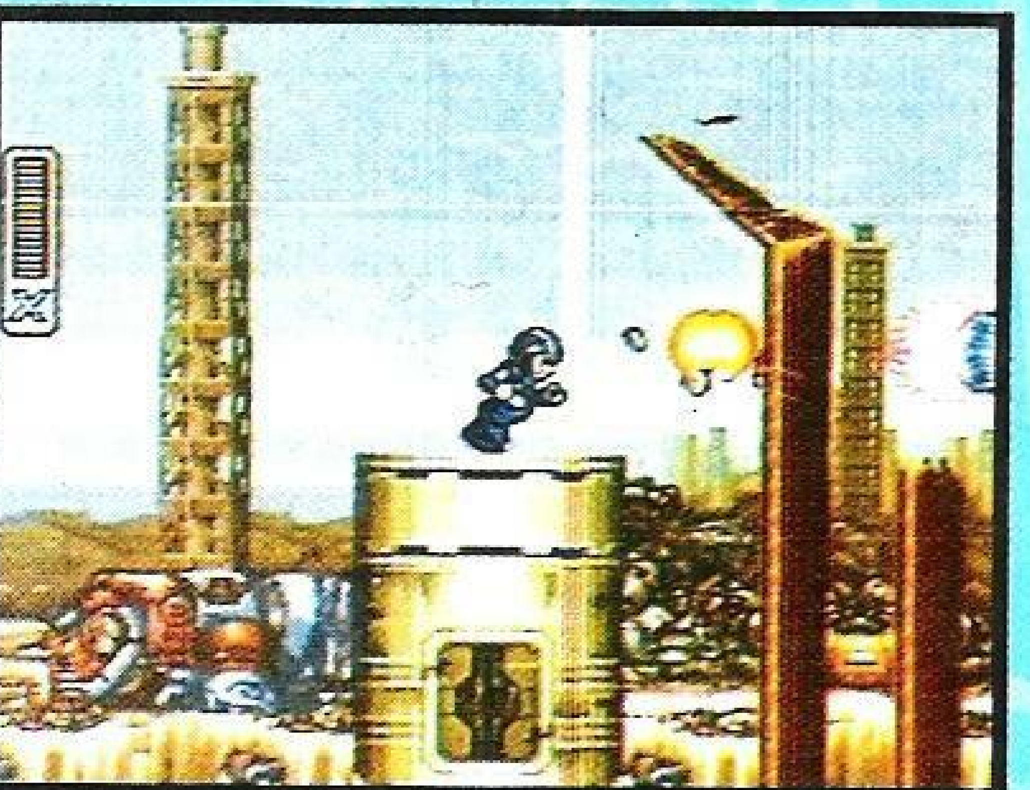
Capcom viene pegando duro para esta mitad del 94, en el siguiente reporte hablaremos de sus títulos más nuevos como Mega Man X 2 (sí, ha vuelto), también X-Men para SNES y otros títulos como Captain Commando y The Great Circus Mistery.

Konami celebra 25 años de existencia y para festejar prepara títulos excelentes (¡Ya era hora!), entre los que destacan Sparkster para SNES y también para este sistema Animaniacs, Batman the Animated Series, Tiny Toons Wacky Sports y para Game Boy: Contra -The Alien Wars-.

Además muchísimos juegos como Hoop it up y Sylvester & Tweety por parte de **Sunsoft**, Bonk's Adventure de **Hudson Soft** para el SNES y dentro de la categoría de juegos de carreras tendremos a Top Gear 3000 de **Kemco** y Street Racer de **Ubi Soft**, ambos para 4 jugadores.



Tiny Toons Wacky Sports


Mega Man X 2



Batman -Animated Series-


The Great Circus Mistery


Hoop it Up



Contra -The Alien Wars- (GB)



Captain Commando



X-Men


Silvester & Tweety

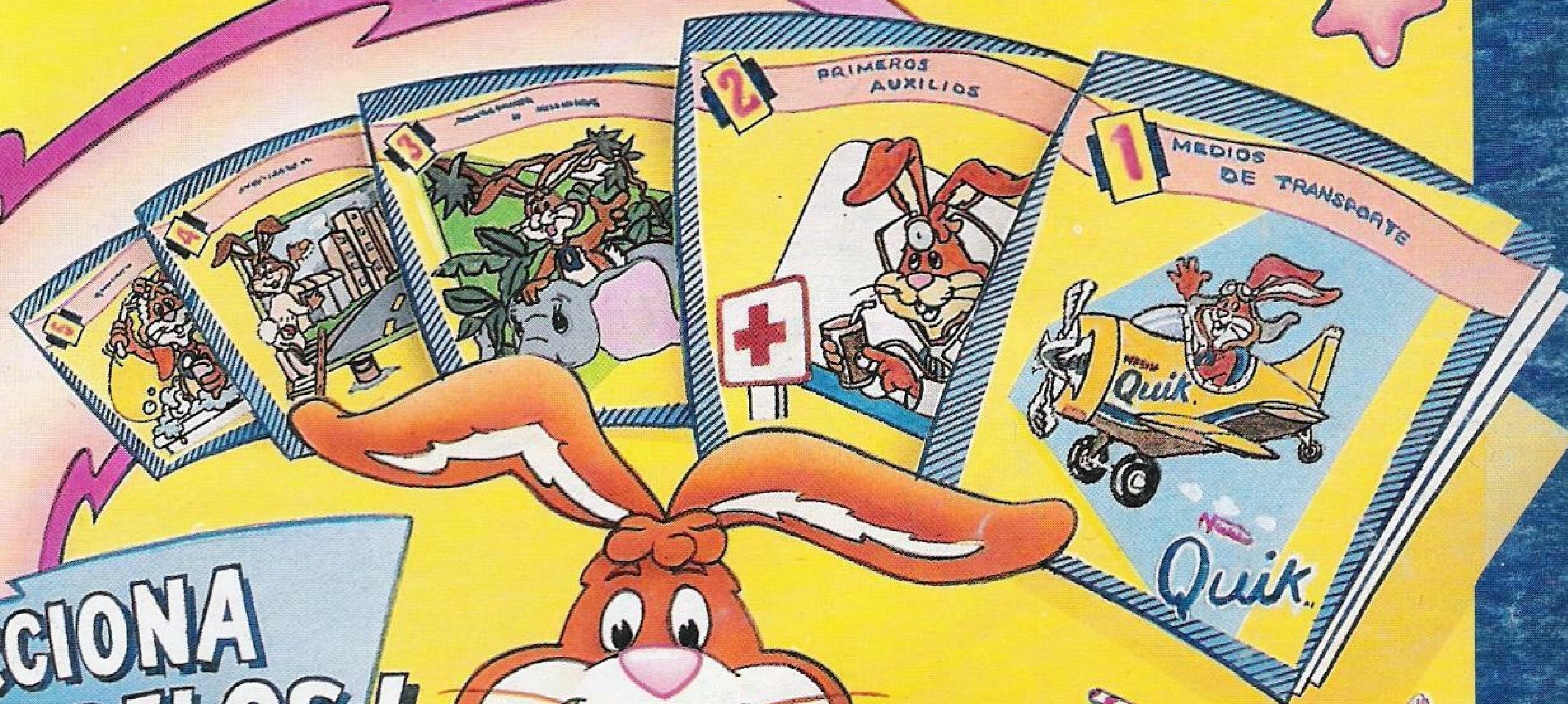
¡Diviértete Coloreando!

con mis cuadernitos

Nestlé

Quik MR

¡GRATIS!





TOMALO CON LECHE

HAY UNO EN CADA LATA DE 400 grs.

DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO